wiki.improliga.cz pod licencí Creative Commons Uveďte autora

ImproWiki

Vygenerováno 6. prosince 2017

Kapitola 1

Úvod

ImproWiki si klade za cíl zejména popsat běžně hrané **improligové**[s. 85] **kategorie**[s. 8] tak, aby **hráči**[s. 5] z různých **týmů**[s. 83] mohli na **zápasech**[s. 3] hrát podle stejných pravidel.

Tištěná forma ImproWiki je ke stažení na titulní stránce wiki.

Oproti verzi dostupné na internetu zde chybí odkazy na videa a další internetové zdroje.

Aktuálnost a užitečnost tištěné verze (ani wiki) není zaručena, v případě nejasností konzultujte se zkušenějším hráčem či s improwiki.

Tučně vysázená **hesla**[s. 2] říkají, na které straně se o daném termínu dočtete víc.

Některé termíny ještě nejsou popsané, přihlašte se na http://wiki.improliga.cz/ a dopište je.

Varování: Nikdo se ještě nenaučil improvizovat z knížky. Popis kategorí je určen spíše zkušeným hráčům pro připomenutí, než nováčkům na naučení se.

LaTeX sazbu připravuje **Václav Černý**[s. 79].

Chyby či náměty na vylepšení konverze hlaste na https://github.com/vatoz/improwikibook/issues

Případné faktické chyby a překlepy můžete opravit přímo na improwiki.

Kapitola 2

Zápas

Zápas v divadelní improvizaci je unikátní divadelní forma, ve které se dva **týmy**[s. 83] utkají v improvizačních **kategoriích**[s. 8]. Forma je částečně inspirována hokejem.

Celkový průběh z pohledu diváka

Před zahájením

- Diváci při příchodu mají možnost napsat na lístečky **témata**[s. 61]
- Pokud není zařízeno jinak, obvykle diváci dostávají **hlasovací kartičky**[s. 62]
- Diváci dostávají **papuče**[s. 64] nebo **míčky**[s. 64] na vyjádření nesouhlasu s rozhodčím

Úvod

Konferenciér[s. 6]

1. přivítá diváky, trochu je **rozehřeje**[s. 65] a vysvětlí jim na co vlastně přišli a princip improvizačního zápasu.
2. zve **hráče**[s. 5] na **veřejnou rozcvičku**[s. 67], hráči jsou ještě v nediferencovaných trikotech zpravidla černých, proběhne několik cvičení, hráči následně odbíhají.
3. dál informuje diváky, např. o **hlasování**[s. 62], možnosti vyjádření nesouhlasu papučí či míčkem a **faulech**[s. 58]

Začátek zápasu

Konferenciér[s. 6]

1. zve jednotlivé **hráče**[s. 5] v **týmech**[s. 83] a představí je, případné zmíní, že některý improvizátor hraje poprvé zápas
2. zve **pomocňáky**[s. 7] (pomocné rozhodčí)
3. zve **hlavního rozhodčího**[s. 7] a předává mu hlavní slovo

První polovina

1. Pokřiky týmů (jediná nacvičená věc)
2. **Odehraje**[s. 3] se několik **kategorií**[s. 8]
3. Přestávka

Druhá polovina

1. Výměna stran týmů
2. Voliteně pokřiky a veřejná rozcvička na druhou půli
3. **Hraje**[s. 3] se několik dalších **kategorií**[s. 8]

Závěr

1. Ukončení zápasu a vyhlášení vítěze podle skóre
2. Představení **hráčů**[s. 5], **pomocných rozhodčích**[s. 7], **hlavního rozhodčího**[s. 7], **hudebníka**[s. 5], **konferenciéra**[s. 6] a ostatních
3. Pozvánka na další zápasy
4. Klanění
5. Volitelně přídavek

Průběh z pohledu účastníků

- **Předzápasový trénink**[s. 51]
- Domluva s **rozhodčím**[s. 7], které **kategorie**[s. 8] se budou hrát, případně která varianta.
- **Zápas (divácká část)**[s. 3]
- Volitelně loučení s odcházejícími diváky
- **pozápasová reflexe**[s. 64]
- Volitelně osobní neřízená reflexe v restauračním zřízení

Průběh kategorie

1. **Rozhodčí**[s. 7] si vyžádá **askfor**[s. 61] ke kategorii a určí která kategorie se bude hrát, určí čas na přípravu a čas trvání kategorie
2. **Konferenciér**[s. 6] stručně vysvětlí pravidla dané kategorie
3. Hraje se **kategorie**[s. 8]. **Rozhodčí**[s. 7] má možnost v průběhu pískat **fauly**[s. 58]. **Pomocný rozhodčí**[s. 7] ukazuje hráčům gesty zbývající čas kategorie.
4. Kategorie je ukončena. **Rozhodčí**[s. 7] přiděluje **trestné body**[s. 67] za **fauly**[s. 58]. Může si pozvat kapitány a nebo přímo **hráče**[s. 5], kterým byl **faul**[s. 58] písknut, aby odůvodnili svůj faul odůvodnili, případně se z něj vykecali. Diváci mají možnost vyjádřit nesouhlas s rozhodčím, např hodem **papučí**[s. 64], míčkem či bučením.
5. Probíhá **hlasování**[s. 62] diváků a přidělení vítězných bodů.

Kam dál

- **Zápasové kategorie**[s. 8]
- **Příprava zápasu**[s. 47]
- **Manuál pomocného rozhodčího**[s. 50]

Kapitola 3

Postavy

Hráč

Označení pro jedince na scéně, kteří jsou zodpovědní za tvorbu obsahu improvizace. Mezi hráče nepatří **MC**[s. 7] a **hudebníci**[s. 5]. V rámci improvizačních představení se preferuje výraz "**hráč**" nad výrazem "**herec**" i když mají téměř stejný význam. Všichni jedinci na scéně jsou herci, ale hráči jsou jedinci zastupující vždy svůj tým (zápas) či jsou vyčleněni od **MC**[s. 7] (improshow).

Zápasová forma

Na **zápasech**[s. 3] jsou hráči rozděleni do **týmů**[s. 83].

Zápasový oděv

Na veřejnou rozcvičku jsou hráči oděni čistě v černém (bez výšivek, potisků apod), na samotný zápas si pak berou trika v barvách svých týmů. Trikot tedy zahrnuje

- ponožky a kalhoty případně leginy/punčocháče (40 DEN a víc) a sukni v barvě černé
- triko v barvě černé
- triko v barvě týmu.

V případě dlouhých vlasů je takřka nutnost gumička do vlasů, jinak nebývá skrz bujnou hřívu vidět do obličeje.

Hudebník

Hudebník je skvělým oživením každého zápasu či improshow. Jeho role je proměnlivá, při **hlasování**[s. 62] na zápasech hraje výrazně až freneticky. Ve všech **zpívaných kategoriích**[s. 85] je určovatelem/hybatelem charakteru písní. A v dalších kategoriích může podkreslovat.

Skvělé je mít několik nástrojů (či klávesy s přepínáním rejstříků) a volit dle charakteru děje/ hlasu hráčů, či jen tak pro zpestření. Je vhodné, když, zejména pro méně hudebně zkušené hráče, zvýrazní první dobu a případně i ukáže kývnutím.

Role hudebníka

Na hudebníka může být mnoho různých požadavků. Záleží na oraganizátorovi představení, formátu představení, zkušenostech hudebníka, zkušenostech herců a pod. Jeho role může být:

- **Hudební podkres mimo improvizaci** - Před začátkem představení, během úvodu, vyhlášení pauzy, hlasování, ukončení přestavení. Žánr záleží na cílené atmosféře celého představení, ale obvykle by měla být hudba pozitivní, příjemná, veselá až radostná. Pokud jde o jasné oznámení začátku nebo konce, je vhodná i fanfára.
- **Podkresová hudba** - Slouží pro doplnění nálady a atmosféry během improvizace. Neměla by brát **fokus**[s. ??] hercům.
- **Krátké znělky (jingly)** - Mezi větami či souslovími, například v kategoriích **1000 způsobů jak**[s. 42], **Věty, které by neměly zaznít**[s. 40] nebo v rozcvičce **Jsem, beru**[s. 44].
- **Doprovod písně** - Píseň by měla začít jasnou předehrou, ve které hudebník deklaruje tóninu, (jednoduchý) rytmus, tempo a ideálně i (jednoduchý) akordový postup, kterého se po zbytek písně více méně drží. Možnosti variací jsou velmi závislé na schopnostech herce a na jeho souhře s hudebníkem. Experimentování se nedoporučuje, pokud si hudebník není opravdu jistý hercovými schopnostmi.

- **Zvukové efekty** - Klepání na dveře, vyzvánení telefonu nebo třeba pípající přístroj v nemocnici improvizaci okoření.
- **Ukončení improvizace** - Improvizaci může ukončit i hudebník. Zvláště, pokud byla právě řečena skvělá pointa na závěr, je to chvíle, kdy dát hercům případně **MC**[s. 7] hudbou najevo, že je vhodný okamžik improvizaci ukončit. V písních má hudebník na starosti ukončování ve většině případů.
- **Nový impulz do improvizace** - Ve vhodné chvíli, může hudebník výrazně změnit styl doprovodu a přinést tak do improvizace impulz, kterého se herci chytí. Je důležité tuto změnu udělat tak výrazně, aby si toho herci všimli. Vhodná situace je například ve chvíli, kdy se v příběhu dlouho nic neděje.
- **Umět nehrát** - Do některých kategorií se hudba hodí více, do některých méně. Vždy je ale důležité nezapomínat na využití ticha a na přehlcení hudbou.

Schopnosti a dovednosti

- **Poznat, kdy hrát a kdy nehrát**
- "'Hrát v **náladě**[s. 81], která se hodí"' nebo aspoň neodporuje
- **Umět improvizovat.** Naučený repertoir má své limity.
- **Umět zahrát v mnoha náladách**, nejen veselý - smutný
- "'Umět zahrát v mnoha hudebních žánrech"' a doprovodit mnoho filmových a literárních žánrů
- **Umět zahrát improvizovanou píseň**, která je čitelná pro herce
- "'Umět pomoci hercům dodržet rytmus, tóninu"', vrátit se zpátky do rytmu, tóniny, nebo se podle herců přizpůsobit.
- **Neplést herce složitostmi**

Kdy hrát a kdy nehrát

Některé kategorie hudbu přímo vyžadují, v některých by hudba překážela. Je dobré si hudební doprovod dvakrát rozmyslet v kategoriích, které jsou založené na zvucích odjinud, jako **Zvuky**[s. 41] nebo **Dabing filmu**[s. 10]. Dále se hudba příliš nehodí do kategorií s rychlým spádem (**Schizofrenie**[s. 23]) a obecně kategorií náročných na pozornost (**Sportovní komentátor**[s. 25]). Do kategorií založených na gagování (**1000 způsobů jak**[s. 42], **Metafory**[s. 17]) se hodí pouze oddělování znělkou (jinglem), do zpívaných kategorií je zase vhodné nehrát mezi písničkami, aby nebylo hudby příliš. Hudba se naopak hodí pro kategorie, které vybízejí ke dlouhému příběhu, ke kategoriím, kde se střídají prostředí (**Poslední věta**[s. 20]) nebo úhly pohledů (**Spoon river**[s. 24]) pro jasné odlišení. Hudební podkres se dá použít ke gradaci v kategoriích, které jinak hudbu příliš nevyžadují (**Polovina času**[s. 20], **Smrt v 1 minutě**[s. 24]). Hudbou se dá vyplnit prázdný prostor nebo naopak podtrhnout silný okamžik, je ale dobré rozvrhnout si množství hudby do celého představení, aby hudba nehrála pořád. V **Longformách**[s. 72] má hudba na starosti úvod, závěr, předěly a má podkreslovat důležité okamžiky, ale zároveň má nechat prostor na většinu dialogů pouze hercům.

Todo |

- Doplnit navyklé způsoby komunikace mezi hudebníkem a hráčem

Konferenciér

Konferenciér řídí průběh **zápasu**[s. 3] či **improshow**[s. 62].

Běžné chyby

- rozvleklý úvod
- chybný či nepřehledný popis kategorií

MC

MC z anglického **Master of Ceremony**. **Konferenciér**[s. 6] /moderátor/**rozhodčí**[s. 7]. Prostě ten, kdo má pod pantoflem celý průběh **zápasu**[s. 3] /**improshow**[s. 62]. Na improshow někdy bývá "kolující MC" - **hráči**[s. 5] se v řízení průběhu střídají.

Pomocný rozhodčí

Pomocný rozhodčí, též **pomocňák** je typicky k vidění na **zápasech v improvizaci**[s. 3]. Bývají dva, jejich úkolem je **měřit čas**[s. 67] kategorií, sčítání **hlasů**[s. 62] (**kartičky**[s. 62]), aktualizace skóre a faulů, podávání košíčku s tématy. Jejich pomoc **hlavnímu rozhodčímu**[s. 7] někdy může zahrnovat zapisování a sledování **faulů**[s. 58], které rozhodčí pískne.

Pomoci vám může i **Manuál pomocného rozhodčího**[s. 50].

Běžné chyby

- Pomocňáci si nedohodnou, který sčítá body kterému týmu a sčítání (typicky první na zápase, či první po přestávce) se musí opakovat.

Rozhodčí

Rozhodčí je klíčovou postavou improvizačních **zápasů**[s. 3], obvykle tou s nejvyšším **statusem**[s. 66] na scéně. Během zápasu zejména vybírá **kategorie**[s. 8], píská **fauly**[s. 58], uděluje **trestné body**[s. 67] a dále vede průběh zápasu ve spolupráci s **konferenciérem**[s. 6]. Pro některá svá nepopulární rozhodnutí bývá terčem hodu **papučí**[s. 64] či míčků od diváků.

Způsoby, kterými může rozhodčí ovlivňovat běh zápasu

- Pískání **faulů**[s. 58] a přidělování **trestných bodů**[s. 67]
- Vyloučení z následující kategorie/kategorií (např. za opakovanou chybu)
- Výběr témat (**Askfor**[s. 61])
- Výběr **kategorií**[s. 8]
- Zadávání dodatečných úkolů **hráčům**[s. 5]
- Zastavení improvizace a např. hlasování diváků o dalším postupu
- Úkolování **hudebníka**[s. 5], **pomocných rozhodčí**[s. 7] a **konferenciéra**[s. 6]
- Další verbální a nonverbální výlevy

Trenér

Trenérem je myšlen jedinec, soustavně pracující s **týmem**[s. 83] na jeho zdokonalování v improvizaci na pravidelných **tréninzích**[s. 67]. Ve starším pojetí **zápasů**[s. 3] byl rovněž v průběhu zápasu přítomen na scéně a koučoval hráče.

Kapitola 4

Zápasové kategorie

Slovo kategorie je nešikovný překlad anglického slovíčka "play" (hra). Tímto slovem se rozumí ohraničení začátku a konce nějakého určitého formátu improvizace. Neplést se slovem **forma**[s. 62].

Zde se nacházejí kategorie, které se objevují na **Improligových**[s. 85] **zápasech**[s. 3]. Některé kategorie se hrají častěji, některé jsou již trochu zapomenuté. Před zápasem je vhodné seznam kategorií projít a některé si upřesnit, protože pravidla kategorií se často liší. Zejména se jedná o kategorie: **Zpívaná**[s. 30], **Pyramida**[s. 21], **S rekvizitou**[s. 25].

U zápasových kategorií je důležité, aby nabízely stejné možnosti oběma týmům. V případě, že se v kategorii vyskytuje speciální jedna role, doporučuje se v polovině času vyměnit hráče. Příkladem může být např. **Překlad do znakové řeči**[s. 21].

Některé kategorie najdete také v **kategoriích na improshow**[s. 33], či v **rozcvičkách**[s. 43]

Barman song

V kategorii **Barmanský song** se hráči vyzpívají ze zadaných problémů a barman jim přívětivě též písní poradí, jak tento problém řešit.

Téma	Problém pro každého hráče
Hráči	neomezeně
Čas	neomezeně

Průběh

MC[s. 7] si do diváků vyžádá několik problémů či fóbií a rozdá je hráčům. Improvizace začíná příchodem barmana do baru, který rozehrává zejména pantomimou. Po chvíli přichází do baru první hráč a může i ve svém projevu či jednání zohlednit zadaný problém či fóbii. Proběhne krátká konverzaci na jejímž konci barman podává hráči mikrofon s tím, ať se ze svého problému vyzpívá. Poté, co hráč dozpívá ihned reaguje barman svou radou, kterou též zpívá. Hudba u rady by měla být veselejšího rázu než u problému. Hráč děkuje barmanovi za radu, zaplatí za drink a odchází. Chvilku na to přichází další hráč a situace se opakuje. Dá se říci, že **Barman Song** je specializovanou variantou **muzikálu**[s. 36].

Varianty

- Hráči si problém vymýšlí sami.

Běžné chyby

- Hráči je podán vypnutý mikrofon
- Hráč zapomene zaplatit útratu
- Rada: utop svůj žal v alkoholu.

Báseň od publika

Uslyšíte báseň, na které se sami budete částečně podílet. Známé též jako **Valounská nedělní**.

Téma	Několik(4) slov pro každého hráče
Hráči	2
Čas	cca 6 min

Průběh

Dva hráči jdou za dveře či si zacpou uši a **MC**[s. 7] si vyžádá od publika několik slov, která napíše na papíry a položí textem dolů. Hráč přijde, oznámí svou báseň (např. Sbírka:Autor:Báseň) a následně jsou mu papíry otočeny a on musí slova co nejrychleji a přitom logicky zapracovat do své básně , která by měla být v nějaké logické veršovací struktuře (např **ABAB**[s. 61] či AABB), a zároveň by měla vyhovovat názvu, který hráč anoncoval.

Varianty

- Píseň od publika
- Karty se otáčí průběžně

Co tím chceš jako říct

V kategorii **Co tím chceš jako říct** uvidíte spoustu nedorozumění.

Téma	Téma, prostředí
Hráči	2+
Čas	volně, více jak 3 minuty

Průběh

Volně se rozehrává příběh. **Hráči**[s. 5] jsou ale v silně výbušných postavách. V momentě, kdy zazní nějaká narážka na citlivé téma od jiné postavy, začínají se slovy "Co tím chceš jako říct?" svůj agresivní výlev, ve kterém by na sebe měli, podobně jako při zpěvu v kategorii **Mikrofon**[s. 17], něco prozradit. Po výlevu scénka pokračuje dál.

Příklad výlevu

A: Ta barva zdi se mi moc líbí. B: Co tím chceš jako říct? B: Že je to špatně natřený? B: Tím chceš říct, že bys to natřel líp? B: Že jsem jako komunista, když mám červenej pokoj? B: Tím chceš říct, že si nevážíš práce soudruhů? ... A: Ne, tím jsem chtěl říct jenom, že je fakt pěkná.

Časté chyby

- Výlev není neutrálně ukončen

Červená knihovna

V kategorii **Červená knihovna** vám hráči zahrají příběh plný klišé z romantické literatury.

Téma	Téma
Hráči	libovolný
Čas	2-3 minuty

Průběh

Začínají dva hráči, kteří rozehrávají příběh plný klišé, která známe z televizních novel a volně se k nim přidávají další postavy. Co by se mělo objevit: tajná láska, utajené rodinné vztahy, přetrvávající rodové rozepře, souboj, exotická jména, atd.

Varianty

- V prvním poločasu je rozehrán začátek příběhu a v druhém poločasu jeho dokončení.

Běžné chyby

- Zapomenutí jména postavy

Čtverec

Ve **Čtverci** dva hráči na každé straně čtverce dostanou jedno prostředí, na které pak hrají, když je jejich strana natočená k divákům.

Téma	4 * prostředí, a 1 téma navíc
Hráči	4
Čas	neomezen

Průběh

Připraví se čtyři hráči a na scéně zaujmou postavení tvaru čtverce - dva dopředu, dva dozadu. **MC**[s. 7] určí každé dvojici prostředí, které vybere od diváků a hráči si je ještě pro jistotu unisono zopakují. Každý hráč tak hraje ve dvou prostředích. Během improvizace **MC**[s. 7] může čtvercem libovolně otáčet po směru či proti směru hodinových ručiček o jedno až tři prostředí. Běžně se při prvním hraní v daném prostředí (strany čtverce) odehraje úvod, v druhém zápletka a v třetím závěr (takže pak má kategorie 4*3 =12 scén), pokud MC neukončí dřív. Při "otočení" se přesně přejímají pozice hráčů.

Varianty

- Technicky podobná je kategorie **Poslední věta**[s. 20] a dá se (zejména na **improshow**[s. 62]) s touto kategorií celkem bezproblémově kombinovat.
- Hráči přejímají pozice.
- Hráči mají shodnou postavu v obou prostředích, a tvoří tak větší příběh.

Běžné chyby

- Shodné charaktery
- Hráči se ztratí v otáčení čtvercem
- Hráč zapomene v jakém prostředí se právě nachází

Dabing ABC

V kategorii **Dabing ABC** vám 3 hráči zahrají na Vaše téma, ale tak, že za každého hráče mluví jeho kolega.

Téma	Téma
Hráči	3
Čas	neomezený

Průběh

Připraví se tři hráči. Improvizaci rozehrává jeden hráč (A), ale pokud mluví, pouze otevírá pusu a jeho promluvy dabuje druhý hráč (B), který je zatím mimo scénu. Po nějaké chvíli se do děje zapojí hráč B, který je ale dabován třetím hráčem (C). Hráč B stále dabuje hráče A. Nakonec se na scéně objeví i třetí hráč (C), kterého dabuje hráč A. Pro lepší iluzi je dobré, aby hráč, který je právě dabován otočil hlavu do diváků, zatímco jeho dabér mluví do jeviště. Mnohdy vznikají zmatené situace, kdy hráč začne mluvit a jeho kolega si neuvědomí, že by měl otevírat pusu, ale také naopak. Dabovaný hráč může otevřít pusu a jeho dabér musí začít mluvit. Vtipnost této kategorie také spočívá v tom, že dabér může svého svěřence tím, co řekne do jisté míry ovládat.

Varianty

- Dabing ABCD - hrají 4 hráči.
- Ostatní hráči mohou ztvárňovat předměty.

Běžné chyby

- Hráči nedávají prostor svým kolegům a stále mluví.
- Hráči neotvírají pusu když jejich dabér mluví.

Dabing filmu

V kategorii **Dabing filmu** je promítána filmová ukázka bez zvuku, kterou hráči předtím neviděli a naživo ji před Vámi dabují.

Téma	Téma
Hráči	2-3
Čas	omezen ukázkou

Průběh

Scéna se připraví na promítání (příprava plátna, projektoru). **MC**[s. 7] určí počet hráčů a jejich pohlaví, podle vybrané filmové ukázky. Hráči dostanou mikrofon, v sále se zhasne a je spuštěna projekce ukázky. Hráči se musí co nejpřesněji strefovat do úst své postavy na plátně a současně vytvářet smysluplný dialog. Kategorie končí s koncem ukázky. Ne ve všech záběrech některá z postav mluví, pak může mluvit libovolná z nich.

Po skončení kategorie je vhodné nechat před hlasováním hráče, aby některou ze svých **replik**[s. 65] představili své postavy.

Varianty

- Dabing filmu může být pokračováním předešlé kategorie, pokud hráči dojdou do prostředí, o němž **MC**[s. 7] ví, že se v něm odehrává připravená filmová ukázka.

Běžné chyby

- Postava na plátně mluví a dabující hráč nemluví a naopak.
- Hráči dostanou vypnutý mikrofon.
- Hráči dabují oba stejnou postavu.
- Promítaná ukázka obsahuje záběry, na nichž většinou není vidět postava, která právě mluví.

Dabovaná

V kategorii **Dabovaná** vám hráči na scéně zahrají na vaše téma, ale pouze pantomimou. Slova jim do úst vkládají dabéři, kteří jsou mimo scénu.

Téma	Téma
Hráči	4
Čas	2 minuty

Průběh

Připraví se sudý počet hráčů, ideálně dva z každého týmu. Jeden se stává dabovaným, který poté hraje a druhý se stává dabérem, který za hrajícího kolegu mluví (oba jsou ze stejného týmu). Dabovaní poté na scéně rozehrají improvizaci na zadané téma, ale pouze pantomimou. Jejich promluvy pronášejí dabéři mimo scénu zpravidla před forbínou, aby na své kolegy dobře viděli. Hráči na scéně musí dávat pozor, co bylo řečeno a podle toho také jednat a naopak dabéři musí zohledňovat to, co jejich kolegové na scéně hrají. Pro správné fungování kategorie je důležité, aby dabovaným hráčům bylo vždy dobře vidět na obličej. Pokud se hráč otočí zády, jeho dabér ho nemůže dobře dabovat.

Na konci je vhodné, když se jednotlivé hlasy ještě jednou představí.

Varianty

- Hraje 6 nebo 8 hráčů (3, 4 dabovaní a 3, 4 dabéři).
- Dabéři mluví do mikrofonů.

Běžné chyby

- Dabovanému hráči není vidět do obličeje.
- Dabér nepostřehne, že jeho kolega otevírá pusu a nemluví za něj.
- Jeden dabér stále mluví a nedá tak prostor svému kolegovi.
- Dabéři mluví přes sebe a není jim rozumět.

Diapozitivy

Hráči[s. 5] vám předvedou prezentaci s diapozitivy na dané téma.

Téma	Téma
Hráči	6+
Čas	3 minuty

Průběh

Jeden **hráč**[s. 5] z každého týmu se připraví dopředu na prezentaci, kterou na začátku krátce uvedou. Scéna je rozdělena na přední část, kde stojí moderátoři prezentace a zadní část, kde se objevují diapozitivy. Slovem "Cvak" prezentující přepínají obraz. Při přepnutí obrazu naběhne neurčený počet hráčů do zadní části a zastaví se ve **štronzu**[s. 66]. Moderátoři poté vysvětlují, co je na obrazu a inspirují se pozicí, ve které jsou diapozitivy.

Technické výrazivo

- **cvak** - pro přepnutí snímku - hráči změní pozici, vyskočí ze snímku či do něj vskočí a strnou ve **štronzu**[s. 66]
- **nepatřící snímek**
- **dva snímky přes sebe** - část hráčů na následující cvaknutí odbíhá, je možné že se snímek s jejich pozicí ještě vrátí.
- **smítko/prach/moucha** - moderátor odfoukne jednoho z hráčů ze snímku pryč
- **stranové převrácení** - hráči se přeorganizují dle svislé osy
- **převracení vzhůru nohama** - hráči se převrátí dle vodorovné osy, obvykle je nutný nějaký stoj na rukách apod.
- **zaostření** - hráči se přiblíží k sobě i k divákům, zvýrazní mimiku obličeje

Varianty

- Scénka začíná s "úvodním slajdem" spuštěným
- PowerPointová prezentace - v prezentaci se mohou objevit i videa a ozvučené obrázky
- **Kramářská píseň**[s. 36] - "zpívaná verze"

Běžné chyby

- Úvod trvá zbytečně dlouho
- **Hráči**[s. 5] chodí v obrazu diapozitivů nebo do něj šahají
- Popletené technické výrazivo (např. hráči **zoomují**, což diaprojektor neumožňuje)

Dopis

Dva hráči na střídačku přečtou **Dopis**, dle kterého je následně sehrána celá scéna.

Téma	Obvykle dvě postavy(kdo a komu píše)
Hráči	2, následně neomezeno
Čas	30 vteřin, 3 minuty

Průběh

Před začátkem kategorie, vyzve **MC**[s. 7] jednoho hráče z každého týmu ať předstoupí a společně přečtou dopis na téma od diváků (či s vyžádaným adresátem a pisatelem). Střídají se po cca 1/2 věty. Většinou na to bývá 20-30 vteřin.

Po přečtení dopisu MC zahájí normální kategorii s časovým omezením, která se může jakkoli inspirovat dopisem (děj se může odehrávat před dopisem, po dopisu, týkat jednoho charakteru z dopisu, týkat se události z dopisu, týkat se zmíněné věci z dopisu atd.).

Běžné chyby

- Ignorování dopisu v druhé části

Duál

V kategorii **Duál** hráči hrají volnou improvizaci ve dvou jazycích, mezi kterými přepínají diváci.

Téma	Téma
Hráči	2 a více
Čas	2 min.

Průběh

Hráči rozehrají volnou improvizaci inspirovanou tématem a mluví přitom v češtině. Diváci mají možnost kdykoli během improvizace nahlas vykřiknout slovo "Duál!", což je pro hráče znamení, že musí okamžitě přejít do druhého jazyka - šumlované či zpátky do češtiny. Šumlovaná je smyšlený jazyk, též známý jako švojština či **gibberish**[s. 62]. Hráči ani diváci tak přímo nerozumí tomu, co říká právě mluvící hráč. Hráči by se tak měli soustředit také na pantomimický doprovod své mluvy. Diváci mohou vykřikovat dle své libosti, počet přepnutí není omezen.

Běžné chyby

- Divák křičí, ale hráč ho neslyší. **MC**[s. 7] může povel hráčům zopakovat.
- Diváci nechávají hráče příliš dlouho v jednom jazyce.
- Opožděná reakce na přepnutí (doříkávání věty)
- Nerealistické začínání nové věty od začátku po přepnutí

Varianty

- Přepínání provádí **MC**[s. 7]

Podobné kategorie

- **Šumlovaná**[s. 26]
- **Šumlovaná se simultánním překladem**[s. 26]

Duet

V duetech spolu každá dvojice zahraje krátkou scénku na dané téma. Ukončuje se pohledem do diváků.

Téma	jednoslovné téma nebo předmět pro každou dvojici
Hráči	dvojice
Čas	volný, do 30 s

Průběh

Dvojice stojí na okrajích pódia zády k sobě. **MC**[s. 7] si vyžádá téma/předmět pro každou dvojici. Kreativita není omezena, ale nejčastěji se hraje **pantomima**[s. 63] doplněná zvuky. Scénka končí v momentě, kdy se oba podívají nejdříve na sebe a poté do publika. Jeden **hráč**[s. 5] může hrát **předmět**[s. 64] zadaný od diváků a druhý s ním interaguje, ale možnosti jsou samozřejmě širší.

Varianty

- **Kvartet**[s. 16]

Běžné chyby

- Zanedbání očního kontaktu

Dům a zahrada

V kategorii **Dům a Zahrada** vám hráči zahrají improvizaci v dvou těsně sousedících prostředích.

Téma	Téma, prostředí
Hráči	libovolný (ideálně 3 na každé straně)
Čas	neomezený

Průběh

Jeviště se ve středu pomysleně rozdělí na dvě poloviny a každé polovině je zadáno prostředí (dům, zahrada). Co je hlavní – prostředí spolu nesousedí středem jeviště, ale jeho portály, kraji. Každý tým hraje jen na své polovině. Na obou stranách hraje stejný počet hráčů, a to tak, že dva soupeřící hráči hrají jednu postavu. Na začátku kategorie nastoupí hráči, kteří hrají libovolně do domu nebo do zahrady, tak, aby byly všechny postavy zastoupené. Rozehraje se improvizace ve které se hráči snaží co nejvíce pracovat s logickým přecházením z domu do zahrady a naopak. Hráči si musí hlídat svého partnera, se kterým hrají stejnou postavu a přebírat jeho akce.

Varianty

- Vyberou se jiná dvě prostředí, která spolu sousedí (bazén, sauna/restaurace, kuchyně)

Běžné chyby

- Hráč zapomene sledovat svého kolegu a zapomene nastoupit nebo nepřevezme akci svého kolegy.
- Hráči na sebe do sousedních prostředí volají a ohlížejí se přes střed jeviště.

Podobné kategorie

- **Schizofrenie**[s. 23] kde také dva hráči hrají stejnou postavu

Dva na pět

V kategorii **Dva na pět** dva hráči ztvární alespoň sedm postav.

Téma	prostředí
Hráči	dva
Čas	neomezený

Průběh

MC[s. 7] si od diváků vyžádá prostředí, kde se bude improvizace odehrávat. V improvizaci hrají pouze dva hráči, kteří se připraví a poté rozehrají za první dvě postavy. Kdykoli poté je jedním hráčem pojmenována či zavolána nová postava, druhý hráč musí postavu nadále ztvárňovat, ale současně si zachovává i postavy, které hrál předtím. Jeden hráč tak v improvizaci hraje za 1-6 postav, ideální samozřejmě je, když jsou počty postav na hráče vyrovnané.

Běžné chyby

- Hráč zapomene na některou ze svých postav.
- Hráč neurčí druhému další postavy.
- Hráč využívá k posunu děje jen jednu ze svých postav.

Dvojitá stíhačka

Příběh začnou hrát hráči pouze jednoho týmu, jsou pak přesně vystřídáni týmem druhým

Téma	Téma
Hráči	Dva týmy
Čas	4x40s

Průběh

Průběh je podobný jako v kategorii **Stíhačka**[s. 25], pouze rozšířen o dvě výměny hráčů.

Rozšíření

Narozdíl od obyčejné **stíhačky**[s. 25], nemusí **hráči**[s. 5] prvního týmu hledat problém. Čas navíc by měli využít k **expozici**[s. 68]. Po první výměně hráči druhého týmu nachází problém. Po druhé výměně **hráči**[s. 5] prvního týmu problém vyvrcholí a po poslední výměně **hráči**[s. 5] druhého týmu problém vyřeší. Obvykle téma zazní až po poslední výměně.

Ukazování času

Pomocný rozhodčí[s. 7] **ukazuje**[s. 67] v prvních třech blocích pouze konec, jen v posledním bloku všechny časové intervaly.

En face

Hráči Vám přednesou příběh, budou však zachovávat naprosto strnulé tváře.

Téma	Téma
Hráči	4-6
Čas	3 min

Průběh

Hráči se postaví do řady (podobně jako v **Spoon river**[s. 24]) střídavě aby hráči stejného týmu nebyli vedle sebe. Během improvizace se hráči nesmějí hýbat a nesmějí mimikou vyjadřovat emoce. Jediným výrazovým prostředkem zůstává slovo a zvuky. Kategorie běžně začíná nejprve zvuky prostředí, kde se bude improvizace odehrávat poté se objeví i postavy. Hráči si po celou dobu zachovávají jednu danou postavu.

Běžné chyby

- Hráči se sami ztratí v ději
- Hráči mění výraz tváře (smějí se)
- Hráč se vůbec nezapojí do příběhu
- Hráč nepustí ke slovu ostatní hráče

Viz také

Má blízko ke kategoriím **Spoon river**[s. 24], **Rozhlasová hra**[s. 22] či **Vysílání FM**[s. 29].

Filmové žánry

Hráči[s. 5] v této kategorii předvedou krátké scénky podle zvoleného **žánru**[s. ??].

Téma	Téma, několik existujících filmových a divadelních žánrů
Hráči	2 + 2n
Čas	neomezený, 5 - 15 minut

Průběh

Začíná se volně - bez **žánru**[s. ??], dvojice spolu začne scénku na dané téma. **MC**[s. 7] přepíná žánry ze seznamu, který má zapamatovaný nebo napsaný. V každém žánru se zahraje krátká scénka a vše co se odehrálo se přelévá do dalšího žánru. Ostatní **hráči**[s. 5] mohou naskakovat jako **rekvizity**[s. 65] a vedlejší postavy. Vedlejší postavy by měly po změně žánru opustit scénu.

Na **zápasech**[s. 3] se obvykle vystřídají všichni hráči v dvojicích. **MC**[s. 7] dává povel ke střídání.

Varianty

- Není žádná výchozí dvojice a postavy volně přicházejí a odcházejí

Běžné chyby

- Běžné chyby, které se vyskytují v **žánrech**[s. ??]
- Vedlejší postavy upozadí hlavní dvojici
- MC nerespektuje žánry navržené diváky

Kam zmizel ten starý song

V kategorii **Kam zmizel ten starý song** moderátor s hostem vzpomínají na písničky, které hosta formovaly.

Téma	Téma, povolání/specializace
Hráči	libovolný (3 a více)
Čas	cca 3 minuty na každou píseň

Průběh

Moderátor a host spolu krátce hovoří o specializaci/životě hosta. Vždy je přivedena řeč na nějakou písničku, kterou moderátor "pustí" - nechá hráče, aby ji zazpívali. Píseň bývá pojmenována stylem, názvem, případně může být i nějaká citace z ní, která by pak měla také zaznít. Zpívajícímu hráči/hráčům ostatní dělají **chór**[s. ??].

Varianty

- Zpívají dvojice, každý hráč z jiného týmu.
- Každý hráč zpívá sám, na zápasech je pak vhodné nechat každý tým shodný počet písní.

Běžné chyby

- Rozkecávání moderátora s hostem nad únosnou mez.
- Moderátor s hostem určí obskurní žánry

Komiks

Hráči vám ukáží a přečtou **Komiksový** strip.

Téma	Téma
Hráči	4
Čas	cca 1 minuta

Průběh

Dva hráči zaujmou pózy prvního obrázku stripu. Druzí dva hráči "přečtou" text komiksového okénka - ta postava z obrázku, která má otevřená ústa, mluví, pokud má ústa zavřená, jedná se o myšlenkovou bublinu. Následně se totéž opakuje pro druhý a třetí obrázek stripu (či další, pokud **MC**[s. 7] určil jinak. Je záhodno používat i komiksové výrazivo typu BOOM apod.

Kvartet

Čtyři hráči zahrají krátkou improvizaci na zadané téma a zakončí ji společným pohledem do publika.

Téma	jednoslovné téma nebo předmět
Hráči	4
Čas	volný

Průběh

Podobné jako **duet**[s. 13], avšak ve čtyřech hráčích. Každý hráč začíná zády ke středu v jednom rohu jeviště. Vše platí jako u duetu - na povel **MC**[s. 7] se všichni hráči najednou otočí a rozehrají společně improvizaci, ve které by měla být více zastoupena pantomima než řeč. Kategorie je pro hráče náročná i co se vnímání ostatních hráčů týče. Doporučuje se více klást důraz na kontrast, ať v tělovém napětí, zvucích, statusu, či v čemkoli jiném. Improvizace končí pohledem všech hráčů na sebe a poté společně do diváků.

Běžné chyby

- Improvizace se příliš protáhne a nedaří se najít její závěr

Loutky

todo | zpřehlednit průběh, youtube

V kategorii **Loutky** uvidíte krátké loutkové představení.

Téma	Téma
Hráči	sudý počet, 4 a více
Čas	3 minuty

Příprava scény

Na scéně se postaví židličky vedle sebe. Na každé židli stojí hráč - loutkovodič, pod každou židli si zaleze klečící shrbený hráč - loutka.

Průběh

Loutkovodič zdánlivě vede loutku, veškeré pohyby ale přitom určuje loutka, kterou loutkovodič stínuje, a dabuje.

Loutka po celou dobu drží strnulý výraz tváře (škleb) a pozici prstů a dlaně, může hýbat (předstírat že je vedena) pouze rukama, či v případě klidové pozice rukou podél těla otáčet celým trupem.

Loutkovodič drží loutku buď za "drátek", s ním manipuluje, když chce loutkou otočit na stranu či ji položit zpět. Jinak manipuluje pouze "provázky" připevněnými k zápěstí loutky.

Běžné chyby

- Zamotané provázky - loutkovodiči pohybují s loutkami tak, že by se jim provázky bývaly byly zamotaly.

Varianty

Loutku může Loutkovodič v průběhu improvizace "zandat" a znovu vytáhnout. Pokud mezitím změní obličej a pozici prstů a dlaně, jde o novou postavu. Pokud ji nezmění, pokračuje příběh na novém místě.

Love song

V kategorii **Love song** je dobrovolníkovi z publika na místě složena a zazpívána zamilovaná píseň. Kategorie je **porovnávací**[s. 64].

Téma	Dobrovolník z publika, židle
Hráči	2
Čas	neomezený, 3 - 5 minut (podle počtu hráčů)

Průběh

MC[s. 7] vybere jednoho člověka z publika a zeptá se ho na jméno. Hráči se střídavě zeptají na určený počet otázek (3-5). Odpovědi na jejich otázky slouží jako inspirace pro text písně. Poté v doprovodu **hudebníka**[s. 5] každý z hráčů zazpívá svoji milostnou/zamilovanou píseň. Dobrovolník následně vybírá, která píseň byla lepší.

Varianty

- **Break-up song**[s. 34]

Běžné chyby

- Zapomenutí jména, komu se zpívá
- Nevyužití informací od člověka
- Divné či ano/ne otázky

Metafory

Téma	Dva názvy předmětů
Hráči	libovolný, obvykle se zapojí všichni
Čas	volný, dokud nedojdou nápady

Hráči spojují podobnosti dvou různých předmětů nebo činností - vyvářejí metafory. Zadání může být ”"Děti jsou jako řidičák“”.

Průběh

MC[s. 7] vybere od publika více zadání metafor. Poté se hráči postaví do půlkruhu a střídají se. Každý hráč, který vyběhne, řekne svojí metaforu. Metafory si drží formu ”Něco je jako něco, vysvětlení”. Obvykle MC po chvíli činnost vymění, zadá jinou.

Příklad metafory

”Děti jsou jako řidičák. Tak dlouho se na ně těšíš a když je máš, tak zjistíš, že nemáš na auto.”

Varianty

- **Tisíc způsobů jak**[s. ??]
- **Věty, které by neměly zaznít**[s. 40]

Běžné chyby

- Sklouzávání k záchodovému humoru
- Sklouzávání k záporům "Něco není jako něco"

Mikrofon

Téma	Téma
Hráči	libovolný
Čas	neomezený,volný

V kategorii **Mikrofon** hráči rozehrají improvizaci a na divácký pokyn, vykřiknutí slova "Mikrofon!" ten který jako poslední promluvil zazpívá písničku, ve které představí své vnitřní touhy, bolesti a záměry.

Průběh

Hráči rozehrají volnou improvizaci na dané téma. Diváci mají možnost kdykoli během improvizace zvolat slovo "**Mikrofon**". **Hráč**[s. 5], který mluvil naposled nebo hráč, kterého určí **MC**[s. 7] dostane mikrofon a zazpívá píseň, ve které by mělo zaznít něco, co o jeho postavě ještě nevíme - její touhy, bolesti, plány, atd. Po krátké písni se vracíme do děje, před písní a příběh pokračuje.

Varianty

- Zpívají dva hráči současně.
- Heslo "Mikrofon!" mohou diváci vykřiknout kdykoli během večera a daný hráč, zazpívá píseň bez ohledu na právě hranou kategorii.

Běžné chyby

- Hráči je dán vypnutý mikrofon.
- Hráč zpívá o tom, co o jeho postavě už víme.
- Diváci vykřiknou mikrofon se začátkem improvizace.

Podobné kategorie

- **Monolog**[s. 18]

Monolog

V kategorii **Monolog** hráči rozehrají improvizaci a na Váš pokyn, vykřiknutí slova "Monolog!" Vám jeden z nich v monologu představí své vnitřní pocity.

Téma	Téma
Hráči	libovolný
Čas	neomezený,volný

Průběh

Hráči rozehrají volnou improvizaci na dané téma. Diváci mají možnost kdykoli během improvizace zvolat slovo "**Monolog**". **Hráč**[s. 5], který mluvil naposled nebo hráč, kterého určí **MC**[s. 7] dostane mikrofon a řekne monolog, ve kterém by mělo zaznít něco, co o jeho postavě ještě nevíme - její touhy, bolesti, plány, atd. Po monologu se vracíme do děje a příběh pokračuje.

Běžné chyby

- **Hráči**[s. 5] je dán vypnutý mikrofon.
- **Hráč**[s. 5] svým monologem nerozvíjí příběh.

Podobné kategorie

- **Mikrofon**[s. 17]

Nátlak (kategorie)

V kategorii **Nátlak** má jeden hráč za úkol dotlačit druhého k provedení úkolu.

Téma	úkol pro jednoho hráče
Hráči	2
Čas	3 minuty, či do splnění úkolu

Průběh

MC[s. 7] přidělí jednomu hráčovi činnost, ke které má tento dohnat druhého, který mezitím neposlouchal. Dál se rozjíždí děj stejně jako ve **volné**[s. 29], ale první hráč má stále na mysli svůj úkol.

Příklad

Má-li hráč donutit druhého ke zpěvu, může např. hrát dítě ukládající se ke spánku nebo hudebníka na rockovém koncertě.

Běžné chyby

- "tlačící hráč" přímo řekne tomu druhému.

Opilecká píseň

V kategorii **Opilecká píseň** se hráči vcítí do opilosti a zazpívají vám na vaše téma píseň jako by byli v hospodě nebo při nočním návratu z hospody domů.

Téma	Téma
Hráči	4
Čas	volný

Průběh

4 **hráči**[s. 5] se postaví vedle sebe. **Hudebník**[s. 5] začne hrát jednoduchou melodii a začíná se generickým refrénem na čtyři doby, ve kterém se nezpívá nic určitého, jen "hajdy dajdy". Refrén se vždy opakuje dvakrát. Po skončení refrénu se veršovaně (**ABAB**[s. 61]) zpívá sloka, každý **hráč**[s. 5] zazpívá jeden verš. Sloku začíná hráč stojící vlevo a pokračuje se po řadě. Po skončení sloky se opakuje refrén. Po skončení refrénu začíná hráč sloku o jedna vpravo a vše se opakuje, dokud se se začínáním nevystřídají všichni. Píseň končí opět refrénem.

Varianty

- Refrén má slova
- Sloky se jednou opakují
- Sloky jsou delší o 4 doby

Běžné chyby

- Nikdo neví, kdo má začínat sloku
- Hudebník hraje příliš rychlou melodii a hráči nestíhají
- Hráči stejně nestíhají

Počet slov

V kategorii **Počet slov** známé též jako **7 slov** či "'1, 3, 5, 7' hráči budou přesně dodržovat počet slov ve větě.

Téma	Téma,počet pro každého hráče (ten může být přidělený)
Hráči	libovolný (3 a více)
Čas	3 minuty

Příprava

MC[s. 7] určí každému hráči, kolik slov smí používat - typicky 1,3,5,7.

Průběh

Sehrává se scéna, každý hráč musí v každé své větě/replice použít přesně tolik slov (včetně předložek a spojek) , jako mu bylo přiděleno. Často se některý divák pověří, aby kontroloval zejména ty delší varianty.

Běžné chyby

- Přepočítání se
- Nekompletní věty

Poetická

V kategorii **Poetická** smí **hráči**[s. 5] mluvit pouze veršovaně.

Téma	Téma
Hráči	2
Čas	3 minuty

Průběh

V podstatě se jedná o kategorii **volná**[s. 29]. Jediným omezením **hráčů**[s. 5] je povinnost skládat věty do veršů. Hráči by měli průběhu kategorie zahrát krátký příběh. Do kategorie mohou nabíhat ostatní hráči jako **postavy**[s. 83] nebo **rekvizity**[s. 65].

Krásné je, když hráč nerýmuje jen "sám na sebe" ale spolupracuje s druhým hráčem a doříkává za něj verše.

Běžné chyby

- Nikomu se nechce, je opožděný začátek kategorie a **rozhodčí**[s. 7] je nucen **písknout**[s. 64] **plynulost hry**[s. 60].
- **Hráči**[s. 5] se blokují tím, že se přestanou hýbat
- Hráči zapomenou veršovat

Varianty

- **Divadlo poezie**[s. 34]

Polovina času

V **Polovině času** hráči zahrají krátký příběh, který následně zahrají rychleji - za polovinu času , následně ještě rychleji…

Téma téma
Hráči 2 a více
Čas Např 60, 30, 15, 7.5, 3.75, 1.8

Průběh

Dva hráči rozehrávají příběh, který by měl být hodně akční. Ostatní hráči se zapojují hlavně jako rekvizity ale mohou i jako další postavy. Po uplynutí časového limitu se celý příběh přehrává znovu, s tím, že by mělo zaznít a proběhnout vše, co bylo v původní, nejdelší verzi. Toto se opakuje až do nejkratšího časového úseku. Proto je nutné zjednodušovat, zkracovat dialogy, odebírat slovní vatu. Dobré je také spíše jednat, než mluvit, akce se zkrátit dají rozvité souvětí už tolik ne.

Varianty

- Po předvedení na 5 vteřin se dá hlasovat, zda pokračovat se zkracováním, či scénu sehrát v deseti vteřinách pozpátku.
- Když začnete na 64 vteřinách, je to mnohonásobně jednodušší počítat.
- Nejkratší časový úsek se nesnaží do sebe vměstnat obsah celého příběhu, ale jen jeho zakončení.

Běžné chyby

- V kratších časech se všichni chtějí prosadit a vzniká nevzhledná kakofonie.
- Hráči v nejdelším časovém limitu jen stojí a mluví.

Poslední věta

Každá dvojice sehraje scénku ve svém **prostředí**[s. ??], **MC**[s. 7] mezi prostředími/dvojicemi přepíná.

Téma Téma a prostředí
Hráči dvojice (2 a více)
Čas do nalezení pointy, 5-10 minut

Průběh

MC[s. 7] od diváků vybere prostředí pro každou dvojici. Rozehrává se scénka, dokud nedojde k přepnutí. Scénka v dalším prostředí začíná poslední větou z předchozího. Po přepnutí prostředí by poslední věta měla zaznít od **MC**[s. 7] spolu s prostředím.

Varianty

- Závěr se hledá pouze v jednom prostředí
- Všechny dvojice si najdou závěr

Běžné chyby

- Zapomenutí první věty
- **MC**[s. 7] přepíná na úkor příběhu ve scénkách

Prskavka

V kategorii **Prskavka** má každý hráč sólový výstup na 30 vteřin a co nejlépe ztvárňuje Vaše jednoslovné téma.

Téma jednoslovné téma pro každého hráče
Hráči libovolný, každý sám za sebe
Čas 30 vteřin

Průběh

Prskavka se zaměřuje na tvorbu jednotlivce. Hráči stojí zády k publiku, **MC**[s. 7] si vyžádá jednoslovné téma (nejčastěji se vybírají předměty), poté vybere hráče, který bude na toto téma hrát a zahájí improvizaci. Hráč má pak právě 30 vteřin (doba hoření idealizované prskavky) na ztvárnění tématu, bez omezení - může zpívat, veršovat, hrát více postav nebo (nejčastěji) hrát pantomimu.

Varianty

- **Prskavka ala šanson**[s. 21]
- Během představeních v okolí vánočních svátků se dá jako **časomíra**[s. 67] použít místo stopek reálná prskavka.

Prskavka ala šanson

V kategorii **Prskavka ala šanson** Vám hráči zazpívají o svém silném vztahu k předmětům, které nám teď zapůjčíte.

Téma	Reálné předměty z publika
Hráči	libovolný, každý jednotlivě
Čas	cca 40 - 90 vteřin na každého hráče

Průběh

Varianta **prskavky**[s. 20]. Hráči stojí zády k publiku, **MC**[s. 7] si vyžádá od publika zapůjčení zajímavých předmětů, připraví mikrofon. Vyvolá vždy jednoho hráče, ten bere mikrofon a zpívá "monolog" o svém silném vztahu k předmětu.

Varianty

- Píseň je možno pojmout šansonově, tedy uvést píseň melodramatickým hlasem, přejít do šansonu o tom, jak mi tento předmět změnil život.
- Ostatní hráči vytvářejí zpěvákovi chór, podobně jako je tomu v kategorii **zpívaná**[s. 30].

Běžné chyby

- Zdlouhavé vybírání předmětů.
- Hráč nemá k předmětu vztah.

Překlad do znakové řeči

Diskuze s expertem je **překládána do znakové řeči**.

Téma	Téma,odbornost experta
Hráči	libovolný (3 a více)
Čas	3 min

Průběh

Moderátor a expert (často s odborností přidělenou od **MC**[s. 7]) spolu diskutují,
obvykle v sedě na židličkách. Třetí hráč - tlumočník - převádí celou diskuzi do znakové řeči.

Varianty

Na zápase se tlumočník v polovině času vymění za hráče druhého týmu.

Běžné chyby

- Expert a moderátor svou gestikulací na sebe strhávají pozornost.
- Tlumočník neopakuje gestikulaci u opakovaných výrazů.

Pyramida

V **pyramidě** se hraje serie příběhů s narůstajícím počtem hráčů, pokaždé v novém prostředí. Následně se začne počet hráčů snižovat a prostředí se vrací.

Téma	Prostředí, Téma nebo činnost
Hráči	4-6
Čas	volný

Průběh

Kategorie je podobná cvičení **Roztočený brankář**[s. 45]. Začíná jeden hráč (špička
pyramidy), který volně improvizuje na zadané **askfor**[s. 61]. **MC**[s. 7] ho zastaví ve **štronzu**[s. 66] písknutím a přichází druhý hráč. Spolu rozehrají novou scénu v jiném prostředí, je dobré, když vycházejí z pozice, ve které jsou. Tímto způsobem se pokračuje dokud není na scéně maximum hráčů (obvykle 6). **MC**[s. 7] scénu se šesti hráči po chvíli zastaví, **posune**[s. ??] např. na dvě fáze a začíná se bourání pyramidy. Začíná se v poslední rozehrané scénce a hráč, který ji vytvořil z ní musí **motivovaně odejít**[s. 63]. **MC**[s. 7] ohlásí odchod písknutím nebo tlesknutím a pokračuje se ve scénce, která byla rozehraná předtím. Tak to jde dál, až je na scéně pouze první hráč. Pyramidu ukončuje **MC**[s. 7]

Varianty

- Větší autonomie - **hráči**[s. 5] si tleskají sami, kategorii ukončují sami
- Před bouráním pyramidy dojde k časovému nebo pohybovému posunu

Běžné chyby

- Nikdo neví, do kterého prostředí se vrací
- **Hráč**[s. 5] zapomene, že má odejít

Reklamace

Uvidíte reklamaci očima servisního technika.

Téma	Co se bude reklamovat
Hráči	4
Čas	neomezený, volný

Průběh

Hráči[s. 5] se rozdělí na dvojice. Jedna bude reklamovat, druhá bude přijímat reklamaci. Dvojice hráčů, která bude reklamovat odejde ze sálu a nebo je jiným způsobem zbavena možnosti postřehnout, co se bude reklamovat. Následně **MC**[s. 7] vybírá od diváků věc, která se bude reklamovat. Scéna začíná příchodem reklamující dvojice k přijímající dvojici a snaží se vysvětlit, jaké různé problémy má s věcí, kterou přišel reklamovat. Podle reakcí pak reklamující dvojice přichází na to, jaký předmět vlastně reklamuje, čímž **kategorie**[s. 8] končí.

Varianty

- Hráči nejsou po dvojicích
- Do obchodu přijde více lidí se stejným problémem

Běžné chyby

- Reklamující nedávají dost nabídek

Rozhlasová hra

V kategorii **Rozhlasová hra** od hráčů uslyšíte část drama, tak jak byste jej mohli slyšet z rádia.

Téma	Téma
Hráči	všichni
Čas	neomezený

Průběh

Hráči se usadí na jevišti do půlkruhu a v sále se zhasne. Hráči pak podobně jako v kategorii **Vysílání FM**[s. 29] rozehrají vysílání rádia, ale tentokrát jde jen o jeden pořad a ucelený příběh. Zpravidla začíná Vypravěč rekapitulací toho, co jsme mohli slyšet v minulém díle a poté následuje pokračování, ve kterém vždy jeden hráč ztvárňuje jednu postavu. Tato kategorie se dá přirovnat k **En face**[s. 14] potmě.

Varianty

- **Vysílání FM**[s. 29]

Běžné chyby

- Nezjistí se dopředu, zda jde v sále úplně zhasnout.

Ruce

V kategorii **Ruce** se experti budou snažit přijít na to, co vlastně vynalezli.

Téma	Bláznivý vynález
Hráči	4+ (nebo 4 a MC)
Čas	cca 8 minut

Průběh

Dva hráči, experti, se vzdálí a **MC**[s. 7] spolu s diváky určí bláznivý vynález, který experti vynalezli. Po návratu expertů každému expertovi provlíkne ruce pod pažemi, expert dá své ruce dozadu a jeho ruce hraje druhý hráč.

MC[s. 7] klade expertům otázky se zvyšující se návodností, cílem je, aby experti popsali svůj vynález.

Běžné chyby

- Kategorie trvá příliš dlouho (není nutno dohrávat)

Ryba (ve čtyřech)

V kategorii **Ryba (ve čtyřech)** vám 4 hráči zahrají situaci, na jejímž konci budou všichni mrtví.

Téma	Prostředí
Hráči	4
Čas	3 minuty 30 vteřin

Průběh

Připraví se 4 hráči zády k divákům jako na **Prskavku**[s. 20] a je jim zadáno prostředí. Na písknutí **MC**[s. 7] se všichni čtyři otočí, rozehrají situaci a současně musí dávat pozor na časomíru. Funguje zde podobný princip jako v kategorii **Smrt v 1 minutě**[s. 24]. V 60 vteřině minutě musí jeden z hráčů motivovaně zemřít, v 120 vteřině umírá druhý, ve 180 vteřině třetí a poslední hráč má dalších 30 vteřin, na jejichž konci musí také zemřít. Mrtvoly v této kategorii zůstávají na scéně do konce improvizace a zbylí hráči s nimi mohou pracovat, ale mrtvoly se už aktivně nezapojují.

Běžné chyby

- Hráči nesledují čas. (Pomocňák ukazuje čas pro každý minutový úsek i pro závěrečnou půlminutu samostatně.)

Sci-fi

V prostředí sci-fi, vědeckofantastických filmů a knih se odehrává kategorie **Sci-fi**

Téma	téma
Hráči	2+libovolně
Čas	cca 3 minuty

Průběh

Probíhá stejně jako **volná**[s. 29], ale s využitím prostředí, reálií sci-fi.

Běžné chyby

- Stereotypní začínání ve stavu beztíže

Schizofrenie

Ve Schizofrenie jsou dvě postavy ztvárněné každá dvěma **hráči**[s. 5], každá postava má dvě tváře/charaktery.

Téma	téma + charakter pro každého hráče
Hráči	4
Čas	2 min.

Průběh

Často hrají jen dvě postavy. Každou postavu hrají dva hráči. Před začátkem improvizace vyzve **MC**[s. 7] hráče, aby předstoupili a diváci jim zadají charakterové vlastnosti či silné **emoce**[s. 80] Často velice odlišné, ne však naprosto opačné: např. závistivý/zamilovaný, stydlivá/hašteřivá, flegmatik/cholerik, odvážná/bojácná. Při kategorii hrají 2 hráči a druzí dva hráči vyčkávají. V momentě kdy chtějí svého kolegu vystřídat tlesknou, hráči na jevišti **štronznou**[s. 66], hráč co tleskl přiběhne ke svému kolegovi, převezme jeho pozici a kategorie pokračuje. Časté proměny jsou funkční a je zábavné, jak se i během věty může charakter postavy zcela proměnit. Většinou platí pravidlo "Tleskejte hodně!".

Časté chyby

- Charaktery se vybírají příliš dlouho.
- Vyčkávající hráči málo střídají svého kolegu.
- Hráč nejedná ve svém zadaném charakteru.

Smrt v 1 minutě

V kategorii **Smrt v 1 minutě** jeden ze dvou hráčů zemře.

Téma	Prostředí
Hráči	2
Čas	60 vteřin

Průběh

Hráči v daném prostředí improvizují scénku, která vyustí v umrtí jedné postavy přesně po uplynutí jedné minuty. Kategorie se na **zápasech**[s. 3] často opakuje, protože hráči nesplní její podmínky.

Průběh je podobný jako v kategorii **Ryba (ve čtyřech)**[s. 23]

Varianty

- Hraje se volně a k smrti se nějak dojde
- Hráči generují co největší množství nechtěných zranění svému kolegovi či sobě

Běžné chyby

- Hráči nesledují čas
- Nikdo nezemře v šedesáté vteřině
- Smrt je příliš náhlá a očekávatelná
- **Blokování**[s. 58] druhé postavy znemožněním pohybu (svázané končetiny, atd.)

Spoon river

V kategorii **Spoon river** uslyšíte příběh několika postav, které zdánlivě nemají nic společného.

Téma	Dvojslovné téma, prostředí
Hráči	4-6
Čas	Neomezený, bývá 5 a více minut, typicky alespoň na 3 promluvy za každého hráče.

Průběh

Hráči se postaví na kraj pódia (stejně jako v **En face**[s. 14]), v náhodném pořadí se střídají v monolozích z pohledu jednotlivých postav. Při prvním monologu se zdá, že každá postava je na ostatních zcela nezávislá, s každou další promluvou se však čím dál tím víc zjišťuje, že tomu tak není, osudy postav se porůznu protínají.

Časté chyby

- Postavy se nepropojí.
- Postavy se propojí příliš jednoznačně.

Název

Odkazuje na knihu Spoon River Anthology, pojednávající historii jednoho městečka formou epitafu.

Sportovní komentátor

V kategorii **Sportovní komentátor** uvidíte návštěvu vrcholového sportovce v televizním studiu s překladem do znakové řeči.

Téma	Vrcholový sport
Hráči	3
Čas	3 minuty

Průběh

Hráči se rozdělí na moderátora, sportovce a překladatele. Moderátor uvítá a zběžně představí hosta, kterým je vrcholový sportovec sportu, který dali diváci. Celý jejich rozhovor je překládán do **znakové řeči**[s. 63] překladatelem. Moderátor a host by měli být při rozhovoru co nejnehybnější a pouze mluvit, aby nestrhávali pozornost na sebe a diváci byli zaměřeni na překladatele.

Varianty

- **Překlad do znakové řeči**[s. 21]
- Střídání překladatelů v polovině (nejčastěji na zápase)
- **Televizní komentátor**[s. 27]

Běžné chyby

- Moderátor nebo host dělají výrazná gesta strhávají pozornost na sebe
- Moderátor nebo host mluví příliš rychle a překladatel nestíhá (pokud to není záměr)
- Překladatel se zraní během překladu

S rekvizitou

V kategorii **S rekvizitou** vám 2 hráči předvedou, kolika různými způsoby se dá daná rekvizita použít jako předmět.

Téma	Reálný předmět , Prostředí
Hráči	2
Čas	2 minuty

Průběh

Hrají dva hráči, kteří do začátku kategorie rekvizitu nesmí vidět. Pomocný rozhodčí připraví na jeviště **rekvizitu**[s. 65], kterou může být jakýkoli reálný předmět (deštník, židle, ramínko). Během kategorie se hráči snaží předmět použít co nejvíce způsoby a to tak, že si jej během improvizace předávají a hrají s ním jako by to byl ten předmět, který rekvizita právě představuje (dalekohled, pádlo, mobil, hřeben, atd.). Předmět by přitom neměl být pojmenován.

Varianty

- Předmět je vybrán přímo od diváků.

Běžné chyby

- Hráči vždy pojmenují, co má rekvizita představovat.
- Rekvizita se během improvizace promění v malý počet předmětů.
- Hráči nejsou schopní si rekvizitu technicky předat. Doporučuje se ji například upustit na zem a pokračovat následně v činnosti s imaginárním předmětem.

Stíhačka

V kategorii **Stíhačka** pro Vás hráči jednoho týmu vytvoří příběh a hráči druhého týmu určí, jak dopadne.

Téma	Téma
Hráči	2, plus naskakující
Čas	1:20, 40s na tým

Průběh

MC[s. 7] musí **náhodně rozhodnout**[s. 63], který tým bude začínat. **Hráči**[s. 5] z prvního týmu začínají, rozehrají příběh na dané téma od diváků. Po 45 vteřinách se pískne a hráči druhého týmu **přeberou pozici**[s. 64] i **postavu**[s. 83] a dohrávají příběh. Obecně funguje velice dobře, když se první dvojice drží vytvoření prostředí, definice postav a nastavení nějakého problému. Druhá dvojice pak už pouze rozvíjí.

Na **zápasech**[s. 3] se obyčejně hraje **dvojitá stíhačka**[s. 14].

Varianty

- **Dvojitá stíhačka**[s. 14]
- **Trojitá stíhačka**[s. 28]

Běžné chyby

- První dvojice nezvládne **improvizační trojzubec**[s. 63]. Druhá dvojice musí doplnit
- Druhá dvojice nedoplní
- Nepřejme pozici nebo postavu
- Hráči špatně rozdělí úlohy ve výměnách

Šumlovaná

V kategorii **Šumlovaná** hráči improvizují v jazyce **gibberish**[s. 62].

Téma	Téma
Hráči	2 a více
Čas	2 min

Průběh

MC[s. 7] se zeptá diváků na nějaký jazyk, může být vymyšlený nebo reálný, ale jiný než kterým hráči mluví. Hráči poté rozehrají volnou improvizaci v **gibberish**[s. 62] tak, aby připomínala zvolený jazyk. Význam se do vymyšleného jazyka dodává pohybem.

Běžné chyby

- Hráči hrají více hlasem než pohybem a z improvizace se vytrácí smysl

Podobné kategorie

- **Šumlovaná se simultánním překladem**[s. 26]
- **Duál**[s. 12]

Šumlovaná se simultánním překladem

V této kategorii hráči improvizují v jazyce **gibberish**[s. 62] a mají k dispozici překladatele.

Téma	Téma
Hráči	2 a více
Čas	2 min

Průběh

Na začátku je určen překladatel. Průběh je podobný jako v kategorii **Šumlovaná**[s. 26]. Hráči rozehrají volnou improvizaci v **gibberish**[s. 62] a při hraní dávají prostor překladateli (podobně jako vypravěči v kategorii **Vyprávěná**[s. 29]), který neutrálním hlasem překládá jejich řeč.

Varianty

V zápasové formě se v polovině času překladatelé vystřídají.

Podobné kategorie

- **Šumlovaná**[s. 26]
- **Duál**[s. 12]

Tam a zpět

V kategorii **Tam a zpět** hráči sehrají příběh, na scénu musí přijít či odejít pouze ve chvíli, kdy padne jejich klíčové slovo.

Téma	Prostředí, slovo pro každého hráče
Hráči	libovolný (4 a více)
Čas	neomezený,volný , 3 -5 minut (podle počtu hráčů)

Průběh

MC[s. 7] každému hráči určí jedno slovo, vetšinou z daného prostředí, a také který hráč má začínat na scéně. Hráč začíná v daném prostředí, a ve chvíli, kdy uvede klíčové slovo jiného hráče, ten musí bez meškání naběhnout na scénu a zapojit se do děje až do chvíle, kdy znovu padne jeho klíčové slovo, pak **motivovaně odchází**[s. 63]. Padne li jeho klíčové slovo vícekrát za sebou, musí vícekrát přijít/ odejít.

Na závěr poslední hráč odvolá sám sebe, či, lépe, předposlední při svém odchodu logicky odvolá posledního.

Běžné chyby

- Hráči si nepamatují klíčová slova.
- Hráči nereagují na svá klíčová slova.

Televizní komentátor

V kategorii **Televizní komentátor** uvidíte náhled dvou televizních studií na různá témata.

Téma	Téma, pro každé studio
Hráči	2x3
Čas	3 minuty

Průběh

Průběh je podobný jako v kategorii **Sportovní komentátor**[s. 25]. Hráči se rozdělí na moderátora, hosta a překladatele do **znakové řeči**[s. 63], každý tým má vlastní studio. **MC**[s. 7] přidělí témata studiím a vybere **náhodným rozhodováním**[s. 63], kdo bude začínat. V průběhu kategorie **MC**[s. 7] přepíná televizní studia. Studio, na které není fokus, zůstává ve **štronzu**[s. 66], ale čas v něm zatím běží, děj se přesouvá dál.

Varianty

- **Sportovní komentátor**[s. 25]

Toaster

Hráči vyskakují jako topinky z topinkovače a pokračují v epickém příběhu ze zadaného prostředí.

Téma	Prostředí
Hráči	4-7
Čas	cca 6 minut

Průběh

Hráči se rozmístí po scéně, čekají na bobku, ve chvíli, kdy **MC**[s. 7] písknе, náhodný počet hráčů se rychle postaví, ti všichni jsou v tu chvíli ve scéně a je nutné s nimi hrát. Na každé další písknutí jdou stojící hráči k zemi, případně se můžou znovu ihned postavit. Po celou dobu si drží svoji postavu a rozvíjí celkový příběh.

Běžné chyby

- Uklízení, hledání něčeho.
- Vyskakování vždycky na každou druhou dobu.

Trojitá stíhačka

Dva týmy se střídají v hraní jednoho příběhu.

Téma	Téma
Hráči	Dva týmy nebo dvě dvojice
Čas	6x40s

Průběh

Kategorie se hraje stejně jako **Stíhačka**[s. 25] nebo **Dvojitá stíhačka**[s. 14]. Dojde k pěti výměnám, každá dvojice tak hraje 3x.

Rozšíření

Narozdíl od **Stíhačky**[s. 25] nebo **Dvojité stíhačky**[s. 14] mají hráči více času pohrát si s příběhem v určité fázi. Pokud je třeba nastolen velice hysterický problém, mohou se v něm pořádně pohrabat.

Věty z kapsy

V kategorii **Věty z kapsy** vám hráči zahrají na Vaše téma a přitom použijí věty, které jste jim napsali na papírky.

Téma	Téma, prostředí
Hráči	2
Čas	neomezený,volný

Průběh

Před zápasem mají diváci možnost napsat krom dvouslovného téma také libovolnou větu na jiný papírek. Témata a věty se vybírají zvlášť. Před kategorií si dva hráči přibližně rovnoměrně rozdělí lístečky s větami a ty si připraví do kapes. Rozehrají improvizaci na dané téma a během ní čas od času vytáhnou lísteček s větou, kterou musí okamžitě a co nejobratněji začlenit do improvizace.

Varianty

- Hráči tahají věty z kapsy podle svého uvážení.
- Hráči tahají věty z kapsy na povel **MC**[s. 7] či na povel od diváků "Věta!"

Běžné chyby

- Věty jsou vybrány do košíčku na témata.
- Divák napíše větu a téma na stejný lístek.
- Hráči vytažení každého lístečku uvádí bezpečnostní větou - např. Maminka mi vždy říkávala ...
- Hráč otálí před použitím věty po jejím vytažení.

Vnitřní hlasy

V kategorii **Vnitřní hlasy** vám 2 hráči zahrají situaci na Vaše téma a další dva hráči vám řeknou, co si ti dva při tom myslí.

Téma	Téma
Hráči	4
Čas	2-3 minuty

Průběh

Hrají 4 hráči, 2 na scéně a 2 na straně, tak že nejsou vidět, kteří dostanou mikrofony. Dva hráči tvoří v podstatě jednu postavu. Hráči na scéně rozehrají volně situaci a druzí dva jsou jejich Vnitřní hlasy - doplňují akci a promluvu svého kolegy nějakou myšlenkou, kterou si postava myslí a bývá zpravidla protichůdného rázu. Např. situace První rande. Hráč na scéně: Jé, tobě to dneska ale sluší. Vnitřní hlas: Ale v těch šatech jsi docela tlustá.

Varianty

- Muže se objevit třetí postava na scéně v nějaké malé roli, která nemá vnitřní hlas.

Běžné chyby

- Hráči na scéně neustále mluví a nedávají prostor svým Vnitřním hlasům.
- Hráči dostanou vypnutý mikrofon.

Volná

V kategorii **volná** hráči odehrají krátký příběh.

Téma	téma
Hráči	2+libovolně
Čas	cca 10 minut

Průběh

V kategorii nejsou žádná omezení, začínají dva hráči a odehraje se nějaký příběh.

Varianty

- **Sci-fi**[s. 23], **Western**[s. 30], **Červená knihovna**[s. 9] - je přidáno omezení využívání daného žánru.

Vyprávěná

V kategorii **Vyprávěná** se jeden z hráčů stává vypravěčem a ostatní hráči hrají volně na podněty od vypravěče.

Téma	téma
Hráči	neomezen
Čas	2 minuty

Průběh

První hráč, který do kategorie naběhne, je vypravěč. Vypravěč nás uvede do příběhu, prostředí a představí nám postavy, které vstupují na scénu. Ostatní hráči reagují na to, co řekl vypravěč, ale současně mají možnost sami děj vytvářet. Vypravěč má také možnost posouvat děj v čase a diváci mohou vidět, co bylo příčinou současného jednání té které postavy, když se jí před dvaceti lety něco stalo a poté se vrátíme zpět do současnosti. Děj je také možné posouvat v čase dopředu, zvlášť v případech, kdy se nic neděje, případně když hráč navrhne nějakou zdlouhavou aktivitu.

Běžné chyby

- Vypravěč stále mluví a nedává tak prostor ostatním hráčům.
- Vypravěč popisuje to, co hráči dělají = neposouvá děj.
- Hráč hraje jen to, co řekl vypravěč = neposouvá děj.

Vysílání FM

Diváci si připomenou, jak mohl vypadat poslech rádia.

Téma	Téma
Hráči	5 a více, obvykle se zapojí všichni
Čas	volný, obvykle 5 - 10 minut

Průběh

Hráči[s. 5] se usadí do půlkruhu a v sále se **zhasne**. Začíná se zvuky éteru, než se na sebe všichni naladí. Ve studiu sedí moderátor stanice a někdy i host. Každý hráč se zapojuje volně, například vytvořením znělky rádia, zavoláním do studia nebo jen děláním zvuků.

Po ukončení kategorie se hráči akusticky představí nějakou vlastní replikou z vysílání, aby diváci mohli **hlasovat**[s. 62].

Varianty

- Do studia mohou volat i diváci

Běžné chyby

- Po vyhlášení kategorie se zjistí, že v sále nejde udělat tma
- Nic se neděje a moderátor plká
- Hudebník se nezapojí

Western

V prostředí divokého západu, Ameriky konce předminulého století, se odehrává kategorie **Western**

Téma	téma
Hráči	2+libovolně
Čas	cca 3 minuty

Průběh

Probíhá stejně jako **volná**[s. 29], ale s využitím prostředí, reálií divokého západu.

Běžné chyby

- Stereotypní začínání v saloonu

Změna

V kategorii **Změna**, občas nazývané **Jinak** hrají hráči volnou improvizaci na téma, ale často se v ní mění **repliky**[s. 65] a pohyby na povel **MC**[s. 7].

Téma	Téma
Hráči	2
Čas	2 min

Průběh

Kdykoli v průběhu improvizace může od **MC**[s. 7] zaznít povel "změna" nebo "jinak". **Hráč**[s. 5], který mluvil poslední musí změnit svoji repliku včetně pohybu, kterým ji doprovodil. Pokud není **MC**[s. 7] ani s druhou variantou spokojen, může povel opakovat, ale nemělo by to být na úkor improvizace.

Varianty

- **MC**[s. 7] má k dispozici dva povely: **Jinak** = změna poslední **repliky**[s. 65], **Jiný pohyb** = změna posledního pohybu
- Může se zapojit více hráčů

Běžné chyby

- Hráči se zablokují po změně a přestanou se hýbat
- Hráči mění příliš málo. (Rád bych koupil máslo. Změna. Rád bych koupil margarín. Změna. Rád bych koupil chleba.)

Zpívaná

V kategorii **Zpívaná** vám hráči dohromady zazpívají písničku na Vaše téma.

Téma	Téma, prostředí
Hráči	libovolný (3 a více)
Čas	neomezený,volný , 3 -5 minut (podle počtu hráčů)

Průběh

Hráči stojí v těsném půlkruhu a zpívají. Začínají refrénem (2x opakovaný), následně jednotlivci zazpívají sloku, vždy následovanou refrénem, na konci se refrén zpívá vícekrát a vygradovává. Když jednotlivec zpívá sloku (sloky), vystoupí z půlkruhu a zpívá na mikrofon.

S ohledem na plynulost je nutné, aby již na závěr refrénu byl u mikrofonu připraven hráč, který bude zpívat jako další.

Varianty

- Každý přistoupí k tématu z trošku jiného úhlu pohledu.
- Příběh navazuje.
- "Stará Zpívaná" aká muzikál. Hráči jsou implicitně v půlkruhu jako chór a před nimi se normálně odehrává příběh, však zpíván. Hráči mohou libovolně vstupovat a vystupovat jak se jim zamane. Refrén může být i nemusí. Podobné muzikálu při žánrech.

Běžné chyby

- Nikomu se nechce dopředu, vzniká mrtvá pauza vyplněná čekáním.

Žánrová vyprávěná

V kategorii **Žánrová vyprávěná**, známé i jako **Vyprávěná napřeskáčku**, či **Společné vyprávění** vám 4 hráči vám poví společně jeden příběh v různých žánrech.

Téma	Téma, 4 žánry
Hráči	4
Čas	3 minuty

Průběh

Připraví se 4 hráči, stoupnou si do středu jeviště vedle sebe s pohledem upřeným do diváků. **MC**[s. 7] vybere pro každého z **hráčů**[s. 5] žánr, ve kterém bude vyprávět. Téma je pro všechny stejné. **MC**[s. 7] podle vlastního uvážení přepíná (ukazuje), vypravěče a tím i žánr příběhu.

Varianty

- Neurčují se žánry, ale emoce. Hráči, kteří zrovna nevypráví dělají křoví v emoci, ve které je příběh.
- Nepřepíná MC ale divák, který je usazen před hráče zády k ostatním divákům.
- Hráčům nejsou dány žánry ani emoce, ale jsou jim zadávány instrukce které musí plnit - nepoužívat spojku a, mluvit ve slovech neobsahující určité písmeno. Pokud chybují vypadávají až do posledního hráče.

Běžné chyby

- Nepozornost a ztracení se v příběhu
- Prodleva při přepínání/dlouhé pasáže v jednom žánru

Ženy vs muži (kategorie)

TODO: **Video**

V kategorii **Ženy vs Muži** uvidíte dva podobné příběhy, jednou z mužského a podruhé z ženského pohledu.

Téma	dvouslovné téma/situace
Hráči	skupina mužů, skupina žen
Čas	2*2minuty

Průběh

Hraje se jako **Volná**[s. 29], nejprve hrají hráči jen jednoho pohlaví, a následně na stejné zadání hráči druhého pohlaví...

Varianty

- Muži hrají ženy a ženy hrají muže
- Pohlaví, které hraje jako druhé, jde na první část za dveře.
- Druhá skupina hraje takřka doslova stejný příběh jako první skupina, jen výrazně pozmění některé gendrové detaily.

Živé rekvizity

V kategorii **Živé rekvizity** vám 2 hráči předvedou, kolika různými způsoby se dá využít nevinný divák jako rekvizita.

Téma	Prostředí, dva dobrovolníci
Hráči	2
Čas	2 minuty

Průběh

MC[s. 7] požádá o dva dobrovolníky z publika. Mezitím se připraví dva hráči, kteří budou hrát. **MC**[s. 7] přidělí každému hráči jednoho dobrovolníka, který pak musí být svému hráči plně k dispozici a nechat sebou jakkoli manipulovat neboť se stává všemi rekvizitami, které hráč v improvizaci použije. Hráči pak rozehrávají improvizaci na zadané téma a přitom hojně využívají rekvizit, které si modelují z dobrovolníků. Divák se tak může stát dalekohledem, batehem, dveřmi, stolem, šálkem, činkou či jinými předměty.

Viz také

- **S rekvizitou**[s. 25]
- **Zvuky**[s. 41]

Běžné chyby

- Dlouhé hledání dobrovolníků

Kapitola 5

Kategorie na improshow

Tyto kategorie bývají hrány na improshow.

Abeceda

V kategorii **Abeceda** vám 2 hráči zahrají na Vaše téma, ale tak, že jejich repliky musí začínat písmeny tak, jak jsou seřazeny v abecedě.

Téma	Téma
Hráči	2
Čas	2 min

Průběh

Připraví se dva hráči a je jim zadáno téma či prostředí. Hráči poté rozehrají improvizaci, ale s omezením, že jejich repliky musí začínat písmeny podle pořadí v abecedě. V případě, že se hráč splete může být nahrazen jiným hráčem ze svého týmu. Pokud hráči dojdou až na konec abecedy, začíná se opět od písmene A.

Varianty

- Hraje se i na písmena s háčky a čárkami.
- Mohou se zapojit další hráči.
- Kategorie končí písmenem Z.

Běžné chyby

- Hráč se ztratí v abecedě.

Báseň (cvičení)

Na zadané téma diváků, které může být buď inspirací nebo přímo názvem **básně**[s. 61], hráči postupně chodí dopředu a každý přednáší jeden verš. Verše se rýmují **ABAB**[s. 61].

V případě více slok, hráči, kteří složili 1. sloku opouští hrací prostor a vrací se k ostatním hráčům a kdokoliv z nich může začít tvořit další sloku.

Varianty

- báseň končí po po první sloce.

Viz také

- **Poetická**[s. 19]
- **Divadlo poezie**[s. 34]
- **Báseň od publika**[s. 8]

Běžné chyby

- Důležitým prvkem u básně je zvýraznit poslední řádek, dát mu důraz, aby posluchač cítil, že touto větou báseň končí.
- Tím, že verše vznikají na jevišti a nejistotou hráčů, mohou básně působit občas plitce. Je tedy třeba dbát v tomto cvičení na přednes a sebevědomí hráčů.

Break-up song

Hráči zazpívají o rozchodu na motivy informací od jednoho dobrovolníka.

Téma	Dobrovolník z publika, židle
Hráči	2
Čas	neomezený, 3 - 5 minut (podle počtu hráčů)

Průběh

Průběh je téměř stejný jako u kategorie **Love song**[s. 16]. **MC**[s. 7] ale z publika požádá diváka, který v nedávné době prošel rozchodem. Píseň je mířená na jeho protějšek.

Varianty

- **Love song**[s. 16]

Divadlo poezie

Divadlo poezie poetickým způsobem ztvární vaše téma.

Téma	Téma
Hráči	4 a více
Čas	4 minuty

Průběh

Hráči společně tvoří pomocí zvuků, rýmu a pohybu zvukomalebný příběh. Využívají přitom opakování slov, zvuků, pohybů, celá skupina se organicky přelévá a využívá synonyma, asociace a přirovnání.

todo | rozšířit text, přidat videa.

Dopředu, dozadu

V této kategorii se podíváme na příběh několikrát a zajímavé části si přetočíme dopředu nebo zpátky.

Téma	Téma
Hráči	2 a naskakující
Čas	neomezený

Průběh

Hraje se volně příběh. **MC**[s. 7] může kdykoliv přepnout směr děje příběhu dopředu nebo dozadu. Pokud **hráči**[s. 5] hrají příběh směrem dopředu a zazní povel "Dozadu!", opakují pozpátku všechny pohyby a repliky v opačném pořadí než zazněly. Řeč se při směru dozadu neobrací, mluví se normálně. Příběh se odehrává až na začátek nebo dokud **MC**[s. 7] opět nepřepne směr. Poté, co **MC**[s. 7] přepne opět dopředu, všechno se zopakuje, dokud se **hráči**[s. 5] nedostanou k bodu, kde ještě příběh nebyl zahrán a pokračují v ději.

Běžné chyby

- Příliš mnoho povídání, statická scénka
- Hráči zapomenou, co se v příběhu stalo
- **MC**[s. 7] pouští příliš dlouhé úseky dozadu

Dva začátky

Diváci si ze **dvou začátků** příběhu vyberou, který chtějí slyšet.

Téma	Téma
Hráči	libovolný
Čas	5 minut

Průběh

Dva hráči krátce shrnou příběh, přednesou anotaci či ukázku - dva rozličné příběhy na stejné téma. Následně se **hlasováním**[s. 62] určí, který příběh bude pokračovat, ten následně hráči sehrají.

Varianty

- **Režiséři**[s. 38]

Dvě repliky

Hráči mají jen **dvě repliky** na to, aby vyjádřili vše, co chtějí říci.

Téma	Dvě věty pro každého (až na jednoho) hráče
Hráči	libovolný (3 a více)
Čas	3 minuty

Průběh

Jeden hráč není ve svém vyjadřování nijak omezován, další hráči mají přidělen každý dvě jiné obecné věty (např. Nesnáším tě. Tohle by se za Marie Terezie nestalo.). Jenom **replikami**[s. 65] mohou reagovat na jakékoli promluvy centrálního hráče, který své nabídky volí tak, aby ostatním tyto reakce umožnil.

Běžné chyby

- Neomezovaný hráč nenahrává těm ostatním.
- Příliš obskurní věty pro hráče.

Facebookový status

Hráči sehrají příběh ze života inspirovaný **Facebookovým statusem** některého diváka.

Téma	Poslední facebookový status některého diváka
Hráči	libovolný
Čas	3 minuty

Průběh

Hraje se příběh statusem inspirovaný, situace která končí tímto statusem.

Handicapovaná pohádka

Modifikace známé pohádky od diváků pomocí handicapů.

Téma	Známá pohádka a handicap pro každého hráče
Hráči	5
Čas	podle vybrané pohádky

Průběh

Hraje obvykle 5 hráčů, každý z nich má jeden handicap (verbální, fyzický, mentální,...) a společně hrají známou pohádku zadanou od diváků. Rozhodčí předem určuje handicapy a jednotlivé postavy, které hráči hrají. Pohádku musí všichni hráči znát, v opačném případě je vhodné např. nechat diváka odříkat celou pohádku.

Varianty

- Pohádka s charakterovou vadou - hráči mají zadanou pro svou postavu výraznou emoci/charakterovou vlastnost (podobně jako do **Schizofrenie**[s. 23])

Jestli víš, co tím myslím

Každé slovo může získat zcela nový význam, **jestli víte, co tím myslím**.

Téma	Prostředí
Hráči	2+
Čas	2 minuty

Průběh

Dva hráči rozehrávají scénu v daném prostředí, ale každou svou **repliku**[s. 65] zakončí větou jestli víš, co tím myslím. Všechny věty tak získávají jakousi "dvousmyslnost", která se ještě podpoří volbou slov před tímto zakončovačem repliky.

Kaskadéři

Přepínání mezi akčním a všedním životem

Téma	Téma
Hráči	4 (dva páry)
Čas	orientačně 3 min

Průběh

Hrají 4 hráči, najednou ale vždy jen dva. Jedna dvojice hraje civilní příběh na téma diváků, ale jakmile rozhodčí zakřičí “kaskadéři”, tak se vymění za druhou dvojici, která pokračuje ve stejném příběhu a stejných postavách, ale vše je akční, přeháněné a zběsilé, jakoby kaskadéři zaskočili za ty náročné části příběhu. Po chvíli rozhodčí zakřičí “civil” a vrací se první dvojice. Takto se civilní dvojice a kaskadérská několikrát během improvizace vystřídají.

Běžné chyby

- Ztráta napojení s druhou dvojicí

Kramářská píseň

Kramářská píseň sloužila předkům jako bulvární zdroj informací.

Téma	Téma
Hráči	libovolný (4 a více)
Čas	4 minuty

Průběh

Jeden hráč se stává zpěvákem, na jeho tlesknutí se velmi rychle mění **živý obraz**[s. ??] tvořený ostatními hráči. Hráč zpěvem popisuje děj, a obrazy, mezi slokami obvykle přechází do vyvolavačské komunikace s diváky (Ale to ještě není vše, přijďte blíž a uvidíte, přijďte blíž a uslyšíte.)

Pro zjednodušení této obtížné kategorie se občas používá melodie z "Pes jitrničku sežral"

Varianty

- Na zápase mohou být dva zpěváci, kteří se střídají po sloce a promluvě.

Viz také

Podobná je kategorie **Diapozitivy**[s. 11].

Muzikál

Muzikál je improvizační kategorie založena na příběhu (pro lepší přehlednost zpravidla jednoho hlavního hrdiny) do kterého jsou vkládány písně, které posunují děj vpřed. Důležitá a hojně opomíjena je složka taneční, choreografická. Není ovšem nutné stále jen zpívat (narozdíl od kategorie **opera**[s. ??]) v muzikálu jsou stejně nutné i dialogy.

Téma	Slovní téma
Hráči	2 - 5
Čas	5-15 minut

Jak na to

Důležité je mít příběh (nejlépe hlavní hrdina někam musí jít a něco udělat aby něco se stalo). Často se hledí hlavně na zpěv, ten však je pouze prostředek ke sdělení nějaké informace (proto když vám prostě nejde rým tak tam nerýmujte, ale veďte příběh dál). Tip na tvoření choreografií: postavě se tak, aby jeden byl kousek před ostatními ten pak udává pohyby které ti za ním zrcadlí (vytváří tak efekt nacvičených choreografií)

Todo |

- Doplnit průběh

- Doplnit video

Občanky

Kategorie, ve které herci ztvární postavy vybraných diváků.

Téma	Občanské průkazy od diváků podle počtu hráčů
Hráči	3-4
Čas	volný, dokud nedojdou nápady

Průběh

Hraje 4-5 hráčů, každý si z diváků vybere jednoho člověka, který má stejné pohlaví, jako hráč. Divák mu půjčí občanku, řidičák, nebo pas a hráč má pak krátký čas na "nastudování" informací, jelikož poté hraje v improvizaci právě toho diváka, kterého si vybral. Je zajímavépřejmout i charakteristiky/vystupování postavy, kterou hrajeme.

Oprsklá

V kategorie **Oprsklá** jsou hráči opravdu překvapeni každou informací, kterou se dozví.

Téma	téma/prostředí/vztah/situace
Hráči	2
Čas	neomezen

Příprava

Každý hráč obdrží naplněnou sklenici vody.

Průběh

Kategorie spočívá v tom, že si navzájem sdělují informace, které druhého překvapí. Výrazem překvapení je následné vyprsknutí vody na spoluhráče. Hraje se, dokud je v půllitru nějaká voda.

Úklid

Po kategorii je scéna i hráči mokrá. Doporučujeme uklidit.

Běžné chyby

- Hráč ve své větě, větách nepřinese žádnou informaci.
- Hráč nereaguje udiveně.
- Hráč neumí vodu vyprsknout (doporučujeme natrénovat)

Viz také

Kategorie je částečně podobná **Co tím chceš jako říct**[s. 9], hodí se zejména na horké letní festivaly.

Orákulum

V této kategorii se z hráčů stává mýtické všeznalé stvoření, kterého se diváci ptají na záludné otázky.

Téma	otázka
Hráči	všichni
Čas	volný

Průběh

Hráči se k sobě přitisknou a dohromady odpovídají na otázky z publika. Diváci se ptají na cokoliv, často i řečnické otázky. Orákulum by mělo být schopné na ně originálně a jednohlasně odpovědět.

Běžné chyby

- Dlouhé odmlky
- Všichni mluví přes sebe
- Orákulum má viditelně jednoho hlavního mluvčího, po kterém všichni opakují

Příběh po slovech

Napojení improvizátoři vypráví příběh po slovech.

Téma	Téma
Hráči	libovolný,minimálně 2
Čas	volný

Průběh

Herci stojí vedle sebe v řadě a po jednom slově vyprávějí příběh.

Jedno ze základních cvičení, které se používá jako součást kategorií **Dopis**[s. 12] nebo **Divadlo poezie**[s. 34], ale také samostatně.

Varianty

- Diváci zadají ponaučení místo tématu. Příběh skončí přesnou citací zadaného ponaučení.

Běžné chyby

- Přemýšlení nad dalším slovem a sebehodnocení
- Přehnaná kreativita

Režiséři

V kategorii **Režiséři** též známé jako **Super scene** několik hráčů v roli režiséra představí divákům své filmy. Diváci mají poté možnost rozhodovat o tom, který film chtějí vidět. vyberte si, který chcete vidět.

Téma	Téma pro každého z režisérů
Hráči	neomezen
Čas	neomezen

Průběh

Vyčlení se hráči, kteří se stávají režiséry. Každému z režisérů je zadán název jeho filmu (téma od diváků) a jeho žánr. Každý režisér má poté max. 30s na krátkou slovní upoutávku tohoto filmu, kterým se snaží diváky navnadit. Po představení všech filmů diváci hlasují o tom, který film vidět vůbec nechtějí. Z ostatních filmů se poté odehraje jejich první část, během níž může režisér komentovat děj filmu zákulisními informacemi nebo děj přímo ovlivňovat. Každý režisér první část svého filmu ukončí. Ke slovu se opět dostává **MC**[s. 7] a diváci. Opět je zde hlasování po kterém opět jeden z filmů vypadne. Takto kategorie pokračuje až do konce jediného celého filmu.

Varianty

- **Dva začátky**[s. 35]

Scénář / Souboj s knihou

V této kategorii vám hráči sehrají příběh, který bude částečně shodný s některým známým dílem.

Téma	Připravená kniha či scénář
Hráči	2
Čas	3 minuty

Varianty začátku

- **Scénář** - Jeden hráč dostane od **MC**[s. 7] přidělený kus scénáře - dialogu, ve kterém je vše co říká jedna postava vyškrtáno. Hráč musí používat pouze věty z dialogu té druhé postavy a to v původním pořadí.
- **Souboj s knihou** - Jeden hráč dostane přidělenou knihu. Všechny věty, které pronese, musí být **repliky**[s. 65] z této knihy.

Průběh

Sehraje se scénka, kdy druhý hráč musí citlivě reagovat a pečlivě poslouchat prvního hráče, v případě Scénáře navíc odhadovat, co se asi v scénáři může stát, aby reakce druhého hráče vypadaly logicky.

Viz také

- **Dvě repliky**[s. 35]

Shakespeare pozpátku

Uvidíme pravé a hutné drama jak od Shakespeara, ale celé **pozpátku**.

Téma	Téma
Hráči	neomezený
Čas	cca 10 minut

Průběh

Hraje se příběh rozdělený do 5 dějství pojmenovatelných dle modifikovaných částí **příběhu**[s. 68]. Tyto dějství se ale hrají v opačném pořadí - začínáme tedy od konce.

- Tragedie
- Konflikt/Intriky
- Zápletka
- Láska/Vztahy
- Úvod

V rámci dějství jsou scény řazeny standardně, chronologicky.

Statusy

Hádání statusu.

Téma	Téma a lístky s čísly
Hráči	4
Čas	volný

Průběh

Hrají 4 hráči a každý má na čele vylosovaný lístek s číslem (1-10), který ale neviděl a vylosoval si ho poslepu. Poté se zadá prostředí, kde se často vyskytují lidé s různými společenskými postaveními a přichází první hráč. Ten by měl začít neutrální činností, jelikož neví, jaké číslo (jaký status) má. Obecně platí, že čím vyšší číslo, tím vyšší společenské postavení. Hráči po skončení improvizace tipují, jaké číslo mají na čele.

Stojí, leží, sedí

V Kategorii **stojí, leží, sedí** hrají 3 hráči a vždy musí jeden z hráčů stát, jeden sedět a poslední ležet.

Téma	Téma
Hráči	3
Čas	2 min

Průběh

Jsou vybrání tři hráči, je jim zadáno téma a dána k dispozici jedna židle. Hráči zaujmou dané pozice - jeden zůstane stát, druhý si sedne a třetí lehne. Poté rozehrají improvizaci na dané téma a přitom musí zachovávat, aby byly stále zastoupeny všechny tři pozice. Hráči mohou své pozice během improvizace měnit. Není určeno pořadí v jakém musí pozice jít po sobě. Ležící hráč si může rovnou stoupnout a stejně tak i obráceně.

Časté chyby

- Hráči nedávají pozor a opomenou jednu pozici

Tříhlavý song

V této takřka nehrané kategorii hráči zazpívají píseň po jednom slově.

Téma	první verš básně
Hráči	3
Čas	cca 3 min

Průběh

Hráči se k sobě přitisknou a dohromady zazpívají píseň s tím, že se střídají po jednom slově. První verš, vyžádaný od publika, na začátku zopakují, čímž se i dostanou do nějakého tempa.

Běžné chyby

- Dlouhé odmlky
- Běžné veršovací chyby

Viz také

- Kategorie **Opilecká píseň**[s. 18] - zpěv se střídáním po jednom verši.
- Cvičení **Příběh po jednom slově**[s. ??]
- Rozcvička **Vtip**[s. 41]

Tři židle

Každá skupinka stojících hráčů má svůj příběh.

Téma	není nutné
Hráči	3
Čas	5-15 minut

Průběh

Připraví se 3 židle, na které se neutrálně usadí stejný počet herců. Hráči dle svého rozhodnutí vstávají, vždy však stojí alespoň jeden hráč. Každá možná podskupinka vypráví nějaký příběh, jeho vyprávění je však dočasně přerušeno, když se postaví nebo si sedne některý z hráčů. Kategorie končí v momentě, kdy jsou všechny příběhy dovyprávěny, hráči se proto snaží je dovyprávět cv podobný okamžik.

Princip

Kategorie je divácky zábavná díky změnám dynamice vyprávění. Herci nemají žádné **askfor**[s. 61], mají proto úplnou svobodu ve výběru žánru, formy a délce příběhů.

Varianty

- Dvě židle (3 příběhy)
- Čtyři židle (15 příběhů)
- Pět židlí (31 příběhů)

Podobné

- **Spoon river**[s. 24]
- **Toaster**[s. 27]

Může se plést s

- **Židle**[s. 46]
- **Dvě židle**[s. 52]

Věty, které by neměly zaznít

Hráči říkají věty, které by v určitých situacích nebo na určitých místech neměly zaznít.

Téma	Situace/činnosti (3 - 5)
Hráči	libovolný
Čas	neomezený

Průběh

Podobně jako v kategorii **1000 způsobů jak**[s. 42] vybere **MC**[s. 7] od publika několik situací např. první kroky dítěte, přijímací pohovor, na operačním sále, atd. **Hráči**[s. 5] se postaví do půlkruhu a poté vždy ten s nápadem na větu vyběhne na forbínu, kde tuto **repliku**[s. 65] prezentuje a opět se zařadí do půlkruhu. Situace či prostředí se nechává do vyčerpání nápadů nebo na pokyn **MC**[s. 7].

Varianty

- **1000 způsobů jak**[s. 42]
- **Metafory**[s. 17]
- Některé věty se hodí do více situací a hráči toho hojně využívají.

TODO: **doplnit video**

Vtip

Hráči vám po jednom slově řeknou zbrusu nový vtip.

Téma	nemusí být
Hráči	alespoň dva
Čas	cca 1 min

Průběh

Hráči se seřadí vedle sebe, jeden začne mluvit s tím, že každý říká jen jedno slovo, drží se pořadí a odříká se vtip. Vtip končí pointou a úklonou.

Varianty

- Předložky a spojky se nepočítají jako slovo.

Viz také

- **Tříhlavý song**[s. 39]
- **Příběh po jednom slově**[s. ??]

Zemři

Viděli jste někdy chobotnici vyprávět příběh?

Téma	Téma
Hráči	3 - 20
Čas	do vyčerpání

Průběh

Hrají obvykle všichni hráči na place a na tuto improvizaci si stoupnou do řady za sebe čelem k divákům. Vždy ten, kdo je v řadě první (nejblíž divákům), tak vypráví poutavý příběh na zadané téma. Dělá u toho výrazná gesta a pohyby, využívá celou šířku jeviště a ostatní jeho pohyby přesně napodobují. Kdykoliv může kterýkoliv z hráčů (kromě toho prvního) zakřičet "zemři" a tím přesunou prvního hráče na konec řady a jeho místo a také vyprávění přebírá ten hned za ním.

Tipy

- Někdy je vtipné, když se "zemři" řve často a někteří hráči se tak třeba ani nedostanou k vyprávění.

Zvuky

V kategorii **Zvuky** vám hráči zahrají situaci, kterou dotvoří vybraní diváci svými zvuky.

Téma	Téma
Hráči	2
Čas	2-3 minuty

Průběh

MC[s. 7] na začátku kategorie vybere z diváků dva dobrovolníky. Každý z nich dostane mikrofon a je mu přidělen hráč, kterému bude divák dotvářet zvuky podle jeho činností. Je dobré ještě před začátkem kategorie si jeden zvuk vyzkoušet nanečisto např. hráč otevírá dveře a divák doplní vrzavý zvuk pantů. V samotné kategorii hráči hrají volně na téma a snaží se svým "zvukařům" nabízet co nejvíce akcí, které se dají ozvučit. Divák má možnost být pouze pasivním a doplňovat zvuky akcí, které se dějí ale pokud má nápad může také zvuky nabídnout hráčům další podnět (mluvící papoušek, hlášení z rádia, atd).

Varianty

- Zvuky vydávají všichni diváci najednou, bez mikrofonů

Běžné chyby

- Diváci zapomenou, koho mají zvučit.
- Divákovi je dán vypnutý mikrofon.

1000 způsobů jak

Nebo taky **Tisíc způsobů jak**. Hráči hledají různé způsoby, jak vykonat činnost, například **výměna žárovky**[s. 83].

Téma	Činnosti (3-5)
Hráči	libovolný, obvykle se zapojí všichni
Čas	volný, dokud nedojdou nápady

Průběh

MC[s. 7] vybere od publika činnosti. Poté se hráči postaví do půlkruhu a střídají se. Každý hráč, který vyběhne, předvede volně nějaký svůj alternativní způsob, jak vykonat zadanou činnost. Obvykle MC po chvíli činnost vymění, zadá jinou.

Varianty

- **Věty, které by neměly zaznít**[s. 40]
- **Metafory**[s. 17]
- **1000 hitů o...**[s. ??]

Běžné chyby

- Sklouzávání k záchodovému humoru
- Přehnané použití dynamitu

4, 2, 1

Nebo taky **čtyři, dva, jedna**. Improvizátoři ztvární příběh, který opakují se zmenšeným počtem herců, ale při zachování počtu postav.

Téma	Téma nebo prostředí
Hráči	4
Čas	1 min

Průběh

Hrají 4 hráči na zadané téma víceméně volnou improvizaci, kde ale dávají důraz na pohyb a akci. Tato improvizace je krátká, max 2 minuty. Po skončení diváci vyberou 2 hráče, kteří ten stejný příběh 4 postav zahrají sami (střídají postavy, přeskakují z jedné do druhé). Posléze diváci vyberou jen jednoho, který celý příběh odehraje naposledy a úplně sám (opět hraje všechny 4 postavy).

Může se plést s **Počet slov**[s. 19], přezdívanou často '1, 3, 5, 7'

Běžné chyby

- Postavy příliš mnoho mluví (děj se nedá zapamatovat)
- Úvodní scénka v počtu 4 herců je příliš dlouhá

Podobné kategorie

- **Polovina času**[s. 20]

Kapitola 6

Rozcvičky

Některé kategorie se často používají v průběhu **veřejné rozcvičky**[s. 67]. Leckterá z **kategorií na improshow**[s. 33] se dá také použít.

Běh přes překážky

Hráči stojí na zadní hraně jeviště, čekají na start závodu. Na pokyn **MC**[s. 7] Připravit se, ke startu, pozor, teď zakleknou do bloků a odstartují běh na místě. V průběhu běhu překonají (ideálně všichni najednou)přeskokem tři překážky, po té třetí se okamžitě přepínají do zpomaleného pohybu, během kterého se snaží dosáhnout přední hrany jeviště a zároveň zabránit ostatním hráčům tohoto cíle dosáhnout pomocí hraných útoků, úderů apod.

Varianta - štafeta

Tato varianta se obzvlášť hodí při malé scéně/velkém počtu hráčů. Na zadní hraně jeviště jsou dvě řady hráčů, přední zakleknutá na zemi, druhá stojící. Po odstartování běží na místě pouze zadní řada, po třetí překážce předávají štafetový kolík přední řadě která pokračuje dál, již ve zpomaleném režimu.

Emocionální autobus

V našem **Emo autobusu** přebírá řidič a ostatní hráči (cestující) emoci/charakter toho, kdo právě nastoupil jako poslední.

Téma	nic
Hráči	1+3-6
Čas	neomezen

Průběh

První na scéně je řidič, přichází k autobusu v nějaké **emoci**[s. 80]/charakterové vlastnosti/charakterové vadě a vydává se na cestu. Ve chvíli kdy zastaví a nabere pasažéra, přebírá od pasažéra jeho emoci/charakter. Při nabírání dalšího pasažéra přebírá jeho emoci i ostatní cestující. Když jsou v autobusu všichni hráči, začnou postupně vystupovat v opačném pořadí než nastupovali s tím, že autobus přebírá původní charakter toho, kdo bude vystupovat.

Varianta

- Když je autobus plný, všichni hráči vystoupí na další zastávce. Postupně, zachovává se stejný princip, jen se zrychlí konec kategorie.

Scéna

Bývají připravené židličky.

Horská dráha

Hráči na pokyn nastoupí do vozíku horské dráhy - např. 6 lidí ve třech řadách, již při nastupování dbají na prostorové rozmístění sedadel a vrátek. Na hráče se zaklapnou zábrany, a začíná jízda, kterou hráči ztvárňují nakláněním do stran či dopředu/dozadu.

Hospodská rvačka

Hráči rozehrají jednoducho scénu z baru/hospody. V jednu chvíli se scéna zvrtne ve rvanici, v tu chvíli všichni pokračují ve **zpomaleném pohybu**[s. 85], dokud nezůstane poslední přeživší (stojící) hráč.

Jsem, beru

Klasické cvičení, používané často na tréninzích i ve veřejných rozcvičkách.

Průběh

První hráč nabíhá, zaujme nějakou pózu, **štronzo**[s. 66] , a pojmenuje se.
Nabíhá druhý hráč, a zapojí se do obrazu, jak pozicí tak ztvárněným předmětem.
Dtto třetí hráč. První hráč slovy Beru ... odvolá sebe a jednoho z dalších hráčů, ten následně začíná další kolo.

Varianty

- Odvolávání tlesknutím jednoho z čekajících hráčů, který následně tvoří základ dalšího obrazu
- Veršovaně
- Předmět, problém, řešení
- Zapojí se všichni
- Ze zadaného prostředí
- Všichni se musí dotýkat
- Beze slov
- S opakováním pohybu dokreslujícího danou věc

Krátká báseň

Téma	téma či název básně
Hráči	4
Čas	volný, max minuta

Hráči vám poví krátkou báseň na zadané téma

Průběh

Hráči postupně přicházejí a rýmují na sebe **ABAB**[s. 61]. Každý hráč řekne jeden verš.
Rozcvička se obvykle opakuje dvakrát nebo třikrát.

Varianty

- **MC**[s. 7] určí počet slok, po zaznění každé slok obvykle **hudebník**[s. 5] proloží báseň krátkou vyhrávkou. Pořadí hráčů se v dalších slokách nemusí držet.

Běžné chyby

- Běžné veršovací chyby

Orchestrion

Na scénu přichází první hráč a začíná opakovat rytmický či melodický motiv. Připojí se druhý a následně i třetí hráč. Ve chvíli, kdy přijde čtvrtý hráč, první hráč odchází (ideálně po postupném utlumení vlastního motivu) a je připrave na scénu naběhnout znova. Po chvíli je možné jako vlastní motiv zpívat frázi z jednoho či dvou slov, držící se vytvořeného témata.
Je vhodné, když alespoň jeden hráč drží nějaký základní rytmus, který pak všichni ostatní využívají.

Roztočený brankář

Základní improvizační cvičení na procvičení asociací, reakce a komunikace.

Hráči stojí ve větším kruhu či v půlkruhu. Jeden hráč vstoupí do středu či před stojící hráče a začne se pohybovat. Pohyb není nijak omezen, může zaujímat rozličné pozice (sedat si, lehat si, postavit se na hlavu, ...), ale měl by být stále v pohybu. Kdokoli z ostatních hráčů může kdykoli během jeho pohybu tlesknout, což je pro pohybujícího pokyn **štronzo**[s. 66]. Hráč, který tleskl zaujme vůči svému kolegovi též nějakou pozici, kterou mu pozice **asociuje**[s. ??] a rozehraje situaci. Hráč opouští štronzo a pokračuje také v rozehrané situaci. Hráči by měli co nejdříve objasnit kdo jsou, kde jsou a co tam dělají. Jakmile je toto objasněno, může opět tlesknout kdokoli z přihlížejících hráčů, což je opět povel tentokrát pro oba hrající hráče **štronzo**[s. 66]. Hráč, který tentokrát tleskl přichází ke dvojici, dotykem určí hráče, který odejde, zaujme opět pozici k hráči, který zůstává a opět rozehrají jinou situaci. Toto cvičení se dá libovolně dlouho opakovat.

Samuraj

Ze skupiny hráčů je vybrán samuraj, může se sám přihlásit nebo je určen cvičícím, který hráči předává imaginární samurajský meč. Ostatní hráči jsou samurajem ohroženi a snaží se před ním uniknout, ale současně se drží jako semknutá skupina. Zpravidla je skupina v jednom rohu prostoru a samuraj v protilehlém. Samuraj se snaží teatrálně a relativně pomalými pohyby meče ostatní hráče zasáhnout. Může mířit na hlavy a hráči se skrčí, může mířit na nohy a hráči nadskočí, případně sekne svisle do skupiny a skupina se rozestoupí, aby zásahu unikla. Pozice samuraje a skupiny se mohou během cvičení také prohodit, když po nezdařeném zásahu skupina proběhne na místo samuraje a samuraj zaujme původní místo skupiny. Závěr cvičení může být rozsekání skupiny na kousíčky zdařenými zásahy samuraje, nebo tím, že samuraj pod tíhou svého neúspěchu (žádný zasažený hráč) spáchá harakiri.

Souboj otázek

V tomto cvičení se hráči rozdělí na dvě skupiny, které stojí proti sobě v zástupu. Cvičící zadá prvním dvěma hráčům prostředí, ve kterém jsou a ti spolu pak musí komunikovat pouze otázkami. První, kdo nepoloží otázku vypadává, jde na konec řady a na jeho místo nastupuje další hráč. Prostředí může cvičící střídat podle svého uvážení.

Běžné chyby

- Hráči vrství stejné otázky na sebe - "Ty si myslíš, že já si myslím, že ty si myslíš, že jsi přišel pozdě?"
- Hráči ve svých otázkách nepřináší nic nového.

Stroj

Skupině je zadáno co bude daný stroj vyrábět nebo k čemu slouží. První hráč poté ztvární pohybující se součástku a doplní ji nějakým ozvučením. Ostatní hráči se postupně přidávají jako další součástky až vznikne celý stroj. Součástky by se měly dotýkat nebo navazovat na akci součástky, která je vedle ní. Když je stroj hotov cvičící zastaví jeho pohyb, ale hráči zůstávají v pozicích a pojmenují své součástky. Poté cvičící může stroj opět spustit a zkoušet různé rychlosti chodu stroje 50%, 100%, 150%, 200% až se stroj porouchá či exploduje.

Varianty

Při velkém prostoru se dá vyzkoušet nekonečný stroj. Hráči opět představují jednotlivé součástky stroje, ale při zapojení všech hráčů ten první přebíhá za posledního a vytváří další originální součástku, atd. V tomto případě odpadá pojmenovávání součástek.

Thai Chi

Hráči se rozestaví do čtverce (hrany, vrcholy i vnitřek) otočeni všichni stejným směrem. Všichni se pohybují stejně, pohyby,cviky i natočení určuje ten, kdo je na vrcholu směrem, kterým se všichni dívají. Cílem je vypadat stejně jako lidé cvičící Thai Chi. Po chvíli se začnou hráči náhodně střídat ve vyprávění příběhu po krátkých částech vět.

Varianty

- Čtení dopisu
- Báseň
- Vyprávění příběhu

Běžné chyby

- Vůdčí hráč se pohybuje příliš rychle/ zaujímá pózy, které ostatní nezvládnou.
- Hráči nepozorně sledují a kopírují pohyby
- Vyprávění není plynulé

Židle

Uprostřed scény stojí židle, ke které se na písknutí ze stran rozeběhnou dva hráči. Ve chvíli, kdy se židle dotknou, na okamžik **strnou**[s. 66] a pak sehrají krátkou scénu vycházející z pozic, ve kterých skončili.

Viz také

- **Roztočený brankář**[s. 45]

Může se plést s

- **Dvě židle**[s. 52]
- **Tři židle**[s. 40]

Kapitola 7

Příprava zápasu

Je li z vás **Garant akce** - organizátor, zde se dozvíte pár věcí, na které je dobré myslet.

Rozdělení rolí účinkujících

Garant akce

Garant akce je člověk, který zašťiťuje celkovou organizaci. Má veškeré informace. Rozděluje role ostatním a vykoná všechno, co nemůže rozdělit. Typicky na veřejných akcích zastává roli konferenciéra, a nebo uvaděče. Pokud je člověk přizván pořadatelem většího celku, jako jsou festivaly, zápas druhého týmu, je výhodou pokud přímo garant akce sestavuje tým hráčů. Dostává tak vedle velké zodpovědnosti i dostatečné kompetence.

Trenér

Člověk v roli **trenéra**[s. 7] má za úkol připravit trénink před akcí. Tato role se často slučuje s rolí rozhodčího.

Hudebník

Pokud není formátem akce stanoveno jinak, tak tato role hudebně doprovází improvizaci po celou dobu představení. Je důležité, aby byl **hudebník**[s. 5] dostupný už na tréninku před akcí. Pozor na dopravu nástroje na místo. Může se stát, že hudebník nebude schopen svůj nástroj sám dopravit na místo.

Konferenciér nebo rozhodčí

Tyto dvě role se řídí **manuálem konferenciéra**[s. ??] a **manuálem rozhodčího**[s. ??], další informace jsou v heslu **Zápas**[s. 3]. Je dobré, aby věděli

- Kdo hraje (seznam **hráčů**[s. 5])
- Kdo je **hudebník**[s. 5]
- Od kdy do kdy se hraje
- Kategorie, které se mohou nebo budou hrát
- Téma představení, pokud nějaké je

Zvukař

Zvukař má na starosti ovládání hlasitosti hudebních nástrojů a mikrofonů po celou dobu představení. Jeho role se obvykle spojuje s osvětlovačem. Je důležité, aby věděl všechny technické parametry prostoru. V případě nedostupnosti některých pomůcek, jako například mikrofonů, má zvukař na starosti zařídit jejich dostupnost. Pokud bude potřeba přehrávat nějaká média (například empétrojky a nebo pouštění videí na plátno), řeší technické problémy s tím spojené. Může požadovat dopravu techniky.

Osvětlovač

Osvětlovač má na starosti ovládání světel a vedlejšího osvětlení prostoru po celou dobu představení. Jeho role se obvykle spojuje se zvukařem. Je důležité, aby věděl všechny technické parametry prostoru. Může požadovat dopravu techniky.

Pomocňák nebo pomocný rozhodčí

Pomocní rozhodčí[s. 7] mají na starosti přípravné práce před začátkem představení a obvykle během tréninku před představením. Garant by se s nimi měl dohodnout, aby přijeli před začátkem. Samozřejmě pomůže jejich proškolení pomocí **Manuálu pomocného rozhodčího**[s. 50].

Hráč

Hráč by měl mít na starost pouze dopravit sám sebe včas spolu s oděvem vhodným pro konkrétní akci.

Prostory k hraní

Prostor k hraní musí být zajištěn předem. K prostoru je potřeba vědět všechny technické věci

- Velikost pódia včetně nepřemistitelných překážek
- Dostupnost dvou mikrofonů
- Jaké mají osvětlení
- Jestli se dá úplně zhasnout v sále (**vysílání FM**[s. 29], **Rozhlasová hra**[s. 22])
- Kapacita hlediště
- Časové možnosti – od kdy do kdy se může hrát
- Dostupnost odposlechů
- Sezení pro diváky
- Plátno a projektor (**Dabing filmu**[s. 10])

Propagační nástroje

- Plakát
- Akce na Facebooku a Google Plus, Twitter
- Vstupenky
- Newsletter

Časová omezení

Organizace akce by včetně tisku a rozvěšení plakátů měla být dokončena nejméně týden před představením.

Sumarizace pro účinkující

Uvést v bodech

- Kde se hraje
- Jak se tam jede
- Kdo hraje
- Co si má kdo vzít sebou
- Individuální úkoly
- After party

Improzápas

Pomůcky

- Tabule skóre pro každý tým (čísla 0-9) a kolíčky na trestné body
- Píšťalka a kazoo
- Hlasovací kartičky v barvách týmových dresů (Je nutné domluvit dostatečně předem)
- Papuče nebo míčky na házení
- Papírky na témata
- Půjčovací tužky na témata
- Košík na témata
- Kostým pro rozhodčího a pomocňáky

Kapitola 8

Manuály

Manuál pomocného rozhodčího

Role **pomocného rozhodčího**[s. 7] bývá při **zápasech**[s. 3] podceňována, a bývají do ní obsazováni nejméně zkušení **hráči**[s. 5]. Bývají dva pomocní rozhodčí.

Obvykle jsou pomocňáci třeba již před představením k přípravě sálu - rozmisťování židliček, přípravě **hlasovacích kartiček**[s. 62] a **papučí**[s. 64] na jednotlivá místa, rozvěšením bodovacích tabulek, pomocí **technikovi**[s. ??] s ozkoušením mikrofonů apod.

Často také prodávají lístky - pak je nutné diváky přivítat, prvodivákům vysvětlit lístečky s tématy a předat hlasovací karty a papuče (pokud již nejsou připravené na jednotlivých místech).

Těsně před zápasem pak od diváků vybírají napsaná témata a dávají je do košíku na témata.

Na scénu přichází na vyzvání konferenciéra těsně před **hlavním rozhodčím**[s. 7] - krátce poté, co se hráči vrátili z **veřejné rozcvičky**[s. 67].

Jejich hlavní rolí je pomoci rozhodčímu a hráčům k hladkému průběhu zápasu. Proto je vhodné, když se ještě před zápasem domluví:

- kdo z nich bude **ukazovat čas**[s. 67] (ten by se to měl rychle doučit)
- kdo bude nosit košíček s tématy
- a kdo bude kterému **týmu**[s. 83] počítat hlasy diváků, a následně přidávat body či trestné body za **fauly**[s. 58].

Po celou dobu zápasu pomocňák setrváva v charakteru - v postavě, která nadevše podporuje hlavního rozhodčího (HR) - takže tedy vrhá se do cesty papučí vrhaných na HR, mračí se na hráče, kteří s HR nesouhlasí apod. To mu ovšem nebrání hrát drobné **statusové**[s. 66] hry s druhým pomocňákem, a v reakcích na vše, co se děje, si budovat vlastní osobnost. Pokud ovšem nejsou zapotřebí, měly by se odebrat někam stranou, a nebrat **fokus**[s. ??] ostatním na scéně.

Pokud HR určí čas na kategorii (nebo u kategorií, kde je čas vždy např. - **Smrt v jedné minutě**[s. ??],**Polovina času**[s. 20], **Prskavka**[s. 20], **Ryba (ve čtyřech)**[s. 23], **Stíhačka**[s. 25], **Dvojitá stíhačka**[s. 14], **Trojitá stíhačka**[s. 28] (u stíhaček je ukazováni času poněkud speciální, doporučujeme prostudovat)), jeden pomocňák ukazuje čas, ovšem toto ukazování je informací pro hráče a HR, teprve hvizd píšťalky HR kategorii ukončuje.

Ve chvíli kdy kategorie skončila, HR obvykle přiděluje trestné body za fauly, pomocňáci je promptně přidávají na skórovací tabuli a v případě, že jeden tým nasbírá tři trestné body, přidělí místo nich druhému týmu jeden kladný bod, a informují hlavního rozhodčího, který vše může vysvětlit divákům.

Následuje divácké hlasováni, kdy každý pomocňák sčítá jednu barvu a pak oznamuje výsledek HR, ten pak divákům (i pomocňákům) oznamuje, který tým získal kladný bod. Pomocňáci promptně bod týmu přidělí.

Ve chvíli, kdy HR požádá o hlasovací témata (často žádá jen nataženou paží), pomocňák pověřený nošením košíčku měl by témata ihned HR přinésti.

Kapitola 9

Předzápasový trénink

Týmy se scházejí zpravidla 2 hodinky před zápasem, aby se na sebe mohli hráči, hudebník, rozhodčí a konferenciér naladit na předzápasovém tréninku. Je to také čas, kdy si týmy projdou kategorie, protože některé kategorie mají více variant.

Předzápasový trénink by měl vést jiný než hrající člověk, protože pak on sám není rozehřátý jako ostatní a může se cítit mimo tým.

Na tréninku by se měl **trenér**[s. 7] zaměřit na témata jako je společné naladění, důvěra mezi hráči, energii týmu, rozdýchání a rozmluvení, rozjetí fantazie a nápadů. Nemá smysl se zaobírat dovednostmi, které hráčům chybí, protože na to není před zápasem čas a hráči se mohou zablokovat, protože vidí, že jim nějaká činnost nejde. Některé týmy ani nezkouší kategorie kromě zpívané, protože, když se kategorie nepovede, může to vést ke špatně náladě týmu. Nevadí však, když si poslední cvičení vezme na konci tréninku samotný rozhodčí.

Je vhodné, když cvičení na tréninku jsou hráčům známá, nemusíme tolik času trávit vysvětlování pravidel. Hráči i zpravidla vědí na co je cvičení zaměřené a mohou se věnovat jejich naplňování.

Ukázka cvičení předzápasového tréninku:

- Honička se speciálními pravidly (na rozehřátí těla, hráči se dostávají do přítomnosti)
- Dýchání ve dvojících a uvědomování si těžiště, kdy hráči držením těla mají společné těžiště (uvědomování si svého těla, těla partnera a těžiště pomáhá odstraňovat nervozitu, dýchání je důležité pro hlas, ve dvojicích také hráči získávají důvěru mezi sebou)
- **Gordický uzel**[s. 53] (cvičení zaměřený na kontakt, důvěru ve skupinu, že rozpletení společně vyřeší)
- Společná masáž, vlastní masáž obličeje (společná masáž pomáhá zvyknout si na dotyk ostatních, uvolňuje svalové napětí, dělá dobře)
- Hlasové cvičení (zajistí sílu hlasu a správné používání hlasivek)
- **Asociace**[s. 52] (rozehřívá myšlení, cvičení může být obohaceno o pravidlo např., že všechna slova začínají na jedno písmeno apod.)
- **Jsem a beru**[s. 44] (do slov zapojujeme pohyb, pomáhá zapojovat obě hemisféry)
- Počítání do dvaceti (pomáhá skupinu naladit se na společnou vlnu, zvládnout společně úkol a soustředění se)
- Společná báseň (hráči si zkouší spolupráci, brát nápady od ostatních a posouvat je dál)
- **Ready Go**[s. 56] (hráči si zkouší přejímat emoce a posouvat příběh dál)
- Jamování (hráč se zaměřují na společný rytmus, doplňování hudby pomocí svého těla)
- Společná píseň (naladění se na hudebníka, který si také může ověřit, jak jsou na tom hráči se zpěvem)
- **Kdo ukradl sušenky a ze stolu je vzal**[s. 54] (rytmické a energetické cvičení na závěr)

Na závěr předzápasového tréninku hráči s **rozhodčím**[s. 7] vybírají ze seznamu kategorií ty, které umí oba týmy, případně se vybírají varianty těchto kategorií.

Kapitola 10

Cvičení

Asociace (cvičení)

Základní a často používané improvizační cvičení na rozvíjení rychlé reakce a představivosti.

Průběh

Hráči stojí v kruhu. Ten který je na řadě, řekne slovo, které mu nějakým, libovolným způsobem navazuje (asociuje) na slovo předchozí. Na toto nové slovo pak pokračuje následující hráč.

Varianty

- říká se druhá asociace ještě přes jedno slovo (sériové)
- říká se druhá asociace na příchozí slovo (paralelní)
- jdou dvě (tři) slova najednou, vymýšlí se nová slova pro každou z těchto řad samostatně.

Bunny bunny

Jedná se o velice bláznivé cvičení, které má za úkol rozehřát hráč a nabít energií. Hráči stojí v kruhu. Všichni společně drží rytmus poklepáváním dlaněmi o stehna (a občas skandováním "umpa" či "umča"). Jeden z hráčů vysílá signál předvedením hlavičky králíka pomocí prstů. Palcem, ukazováčkem a prostředníčkem klepne o sebe 2x směrem k sobě, 2x směrem hráči, kterému signál posílá. Pohyb doprovází slovem "bunny". Sousedící hráči podporují králíka pohybem rozevřených dlaní doleva a doprava na úrovni hrudníků a pohyb doprovází slovem "tyky", "taky". Oba sousedé předvádí stříhání králičích uších, dlaně mají nad hlavou a opět doprovází pohyb dohodnutým zvukem ("flappy").

Pokud chceme hru zamotat ještě více, může se ten, kdo byl králíčkem jako poslední, otočit jednou kolem osy s hláškou "I am not bunny any more!" či "Já už nejsem králíček", tento pohyb se však vykonává až v okamžiku, kdy hráč nemá žádnou jinou povinnost ("bunny", "tyky,taky", "flappy") .

Běžné je také (podobně jako u dalších podobných her) zrychlování až do závratného tempa.

Dvě židle

Dva herci vyjdou na jeviště, každý si nese svoji židli a náhodně zaplňují prostor. Trenér zaplňování ukončí tlesknutím nebo písknutím a oba hráči okamžitě položí židli a zaujmou k ní náhodnou pozici. Poté se rozehrává scéna, která vychází ze vzájemné pozice židlí a herců.

Může se plést s

- **Židle**[s. 46]
- **Tři židle**[s. 40]

Cvičení je vhodné na **vnímání prostoru**[s. ??] a na **dávání si na čas**[s. ??].

Gordický uzel

Kontaktní rozcvička, která začíná v kruhu. Postup je následující:

1. Skupina vytvoří kruh
2. Všichni zavřou oči
3. Každý natáhne do kruhu pravou ruku nahoru, levou ruku dolů a snaží se chytit ruku někoho jiného. Čeká se, dokud se všichni někoho nedrží
4. Všichni otevřou oči a snaží se rozmotat zpátky do kruhu **aniž by se rozpojily ruce**

Ne všechny možnosti propojení se dají rozmotat. Pokud se stane, že skupina utvoří oddělené n-tice, je cílem rozmotat je odděleně.

Heja hají

Skupina stojí v kruhu a posílá se signál.

Možné signály zhruba seřazené dle četnosti výskytu a znalostí mezi improvizátory:

- **Heja** - pokračuje ve směru
- **Hold down** - obrací směr
- **Hají** - jednoho přeskočí
- **Hold hají** - otočí a přeskočí
- **Beng** - na kohokoli ve kruhu
- **Pinguin party** - hráči si vyměňují místa
- **Blechy** - dtto s chytáním blech
- **Klarinet** - přepíná jen na gesta, bez zvuků
- **Hoboj** - přepíná zpět

Dbejme na čistotu gest, rytmičnost a pozornost.

Varianty

- Několik signálů v kruhu
- Místo zvuků říkáme **asociace**[s. ??]

Viz také

- **Posílání signálu po kruhu**[s. 55]

Hot spot

Toto cvičení je zaměřeno na nalazení hráčů a vzájemnou podporu. Hráči stojí v kruhu. Jeden z nich jde do prostřed a začne zpívat jakoukoliv známou písničku, ostatní se k němu přidávají. A i když neznají slova, snaží se ho jakkoliv podpořit. Ve chvíli kdy někdo z dalších hráčů má asociaci na novou písničku, vstupuje do kruhu, jemně se dotkne hráče uprostřed, a vymění si s ním místo. Střídání probíhá velice rychle a často zaznívají jen první slova z písničky.

Kdo ukradl sušenky a ze stolu je vzal

Skupina stojí v kruhu. Přípravou na cvičení je opakování věty "Kdo ukradl sušenky a ze stolu je vzal" (dále jen věta), dokud všichni nedrží rytmus a neznají to nazpaměť. Pro toto cvičení je ideální čtyřčtvrťový rytmus.

Určí se, kdo začíná. Poté celá skupina jednou zopakuje větu. Začínají jedinec si náhodně někoho vybere a použije v rytmu jeho jméno. Vypadá to následovně:

1. Skupina: Kdo ukradl sušenky a ze stolu je vzal
2. A: Kdo ukradl sušenky a ze stolu je vzal
3. A: Martin
4. B: Kdo, já?
5. A: Jó ty!
6. B: Já ne!
7. A: Tak kdo?

Poté skupina opět zopakuje větu a pokračuje hráč, kterého byl naposledy označen za "zloděje sušenek". Cvičení se opakuje, dokud cvičící uzná za vhodné.

Pomocné techniky

- Dupání, klepání, luskání do rytmu

Kung-fu

Hráči stojí ve dvojici naproti sobě, na větší vzdálenost než je jejich natažená paže. Hráči se střídají v útocích, švihnutím paže. Ve chvíli, kdy útočí hráč A, hráč B uhýbá. V obou případech hráči doprovází svůj pohyb slabikou "ha".

Možnosti útoku a úhybu

- Švihnutím paže nad hlavu protihráče, druhý hráč uhýbá skrčením se.
- Švihnutím paže přímo před sebe, druhý hráč uhýbá uhnutím v boku.
- Švihnutím paže k nohám protihráče, druhý hráč uhýbá vyskočením do vzduchu.

Ninjové

Hráči stojí v kruhu, v určeném pořadí (po směru hodinových ručiček) hráč, který je na tahu, útočí jedním plynulým pohybem na jiného hráče, cílem je zasáhnout dlaní či prsty předloktí druhého hráče a tím mu danou končetinu vyřadit. Hráč, na kterého je útočeno, smí jedním plynulým pohybem zkusit uniknout útoku. Hráč, který nemá ani jednu ruku, vypadává, stejně tak jako hráč, který útočí, když není na řadě.

Varianta (pokračování)

Ve chvíli kdy hráči ovládají hru v kruhu, můžeme přejít na vyhazování v reálném čase (bez určených tahů) s tím, že se člověk do hry vrací, když je vyhozen ten, kdo mu sebral poslední končetinu.

Otázky (cvičení)

Cílem této [[:Kategorie:Warm-up | warm-up]] hry je, aby účastníci na sebe prozradili něco nového a zároveň se nebáli akce a vystupování z řady. Moderátor předloží nahlas uzavřenou otázku, tedy takovou, aby na ní bylo možné odpovědět ano-ne. Ve větším prostoru mohou účastníci stát na jedné straně a v případě jejich kladné odpovědi, přejdou na druhou stranu místnosti. Moderátor následně menší skupinu vyzve také k přechodu, aby získal znovu 1 skupinu a pokládá další otázku. V menším prostoru se mohou účastníci přesunovat z židle na židli. Důležité je, aby bylo dostatečně viditelné, kdo odpovídá ano a akce byla výrazná.

Příprava hry:

Důležitá je příprava otázek, které mohou být od úplně jednoduchých po výrazně osobní. Správně vymyšlené otázky budou v účastnících vyvolávat také smích a tím dojde k uvolnění atmosféry. Tedy přesně toho, co od hry potřebujeme.

Délka:

5 - 10 minut

Tipy otázek:

Máte radši kočky než psy? Věříte na horoskop? Zamilovali jste se někdy do cizince?

Pomluva

Pomluva též známá jako fáma. Hráči v tomto cvičení imitují šíření pomluvy, tak jak to známe z běžného šíření "zaručených zpráv". Cvičení se podobá tiché poště, ale hráči si předávají informaci nahlas. Hráči stojí vedle sebe a prvnímu z nich je zadána věta s jednoduchou informací. Hráč předává tuto informaci druhému hráči s drobnou obměnou. Druhý hráč předává informaci třetímu zase trošku obměněnou, atd. až k poslednímu hráči. Je nutné, aby hráči reagovali jen na informaci, kterou obdrželi a ne na informaci, kterou obdrželi hráči před ním. Také je dobré, aby už v polovině skupiny nehrozila globální katastrofa či zničení vesmíru, života a vůbec.

Příklad

Základní informace: V samoobsluze zdražili rohlíky.
1. hráč: V potravinách zase podražilo pečivo.
2. hráč: Letos se urodilo málo obilí, a tak je vše dražší.
3. hráč: Zemědělci si zase stěžují na malou úrodu.
4. hráč: Zemědělci chtějí dotace od EU.
atd.

Popcorn

Cvičení pro alespoň pět hráčů. Všichni si stoupnou do kruhu a na místě vyskakují. Během výskoku hráč musí tlesknout - tedy dřív než dopadne. Pokud se dva hráči stlesknou, tedy tlesknou oba současně, musí si na krátký interval, třeba 5 vteřin, dřepnout. Zvuk tohoto cvičení pro vnějšího pozorovatele zní, jako když v mikrovlnné troubě praská popcorn, proto ten název.

Posílání signálu po kruhu

Cílem cvičení je nechat hráče se na sebe naladit, uvědomovat si ostatní a přijmout vlastní zodpovědnost v rámci skupiny. Zadání pro skupinu zní, aby posílání signálu bylo držené v jednom rytmu, a vždy, když signál předáváme dál, měli s příjemcem oční kontakt a věděli, že příjemce je připravený signál přijmout.

Verze

- V1: V lehké verzi hráči posílají signál po kruhu
- V2: Hráči posílají signál libovolně na přeskáčku
- V3: Hráči posílají signál na přeskáčku a mění varianty signálů
- V4: Více signálů najednou

Varianty signálů

- formou tleskání
- formou přejetí dlaní o dlaní
- házení míčku
- mrknutí
- říkání jmen apod
- **Heja hají**s. 53

Těžkosti

- V případě, když skupina neudrží rytmus posílání signálu, je vhodné nastavit ve skupině pomalé tempo a postupně zrychlovat.
- Pokud nejsou hráči při předávání signálu v očním kontaktu, je dobré zkusit nejdříve variantu s mrknutím, které nutí hráče být pozorní.

Varianty

- **Heja hají**[s. 53]
- **Koncepty**[s. ??]

Ready Go

Cvičení **Ready Go** je dobré pro procvičování poslouchání svých spoluhráčů a současně na pohyb.

Průběh cvičení

Hráči stojí v řadě vedle sebe. První hráč začne vyprávět nějaký příběh na téma, nebo může třeba vyprávět svůj denní zážitek a snaží se u toho výrazně gestikulovat a pohybovat. Ostatní hráči poslouchají a sledují co dělá. Hlavně druhý hráč, který musí být připraven. Třetí hráč totiž může kdykoli během vyprávění 1. hráče říci **Ready!**, což je povel pro 2. hráče a ten musí co nejvěrněji kopírovat pohyby prvního hráče. Takto se chvíli pokračuje, aby se druhý hráč naladil na prvního, současně musí dávat pozor na to, co první hráč vypráví, protože třetí hráč může opět kdykoli říci **Go!** V tuto chvíli přebírá vyprávění druhý hráč a současně své vyprávění doprovází svými pohyby. První hráč odchází a může zbytek cvičení sledovat. Roli třetího hráče, který dával povely se posouvá na dalšího v řadě. Takto se vystřídají všichni hráči. Poslední hráč příběh uzavírá a povely mu udílí první hráč nebo trenér.

Příběh by měl být kontinuální a zachovává se pohlaví prvního hráče. Pokud tedy začala vyprávět žena i mužští hráči pokračují ve vyprávění v ženském rodě.

Sloupce

Cvičení ve kterém si herci pomocí minimalizace výrazových prostředků procvičí vnímání ostatních herců na jevišti, vnímání sebe, vnímání diváků a skupinovou responsivitu. Vhodný počet herců je 4 - 7.

Průběh

Herci se postaví do řady tak aby mezi sebou měli místo alespoň na délku ruky. Prostor pro cvičení není omezen. Trenér zadá výrazové prostředky, které herci smějí používat. Pokud herec použije výrazový prostředek jiný, než bylo zadáno je dobré ho upozornit, aby se držel zadání.

Cvičení nemá specificky daný čas a skupina si ho ukončuje sama.

Výrazové prostředky

- Krok dopředu
- Otočení o 180
- Dřep dolů
- Dřep nahoru
- Výskok

Varianty

V zadání může být, že herci mají vyprávět příběh. Cvičení potom skončí s příběhem.

Zabírání kopce

Cvičení na rozhýbání skupiny a rozproudění myšlenek. V cvičení půjde hodně o přebíjení, ale také o spolupráci.

Průběh

Stojí se v kruhu. První člověk začíná se větou typu "Vylezu na kopec a ten je můj". Následuje slovní souboj o kopec, kdy každý mírně upraví co se stane například "Vylezu na kopec, shodím tě dolů a kopec je můj". Skupina by měla dělat co nejmenší změny, aby bylo kam gradovat. Může se jet po kruhu a nebo náhodně podle toho kdo má nápad.

Varianta beze slov

Hra je čistě pantomimická. Důraz na co nejmenší změny.

Zaplňování prostoru

Praméti všech improvizačních cvičení, využívaná v nespočetném množství variant. **Hráči**[s. 5] se pohybují po prostoru a snaží se jej rovnoměrně zaplňovat.

Varianty

- Rychlosti chůze 1-5 , úkoly - výskok, dřep
- Zdravení lidí pohledem
- Chůze v emoci/charakteru, potkávání ostatních a sehrávání krátkých scén
- Čtení dopisu/ básně ve více lidech
- Počítání do 20
- **Štronzo**[s. 66], zavřít oči a pak ukázat na nějakého hráče (jména, popis)

Zip, zep, zop

Hráči stojí v kruhu a posilají si mezi sebou jeden signal ukázáním na někoho prstem s hláškou zip, zep nebo zop v tomto pořadí.

Kolikrát padne slovo “zip”, tolikrát se musejí opakovat i další dvě hlášky.

Příklad:

”Hráč A vysílá “zip”, pokud hráč B řekne “zep”, hráč C musí říct “zop”. Pokud hráč B zopakuje “zip”, musí i další hlášky padnout 2x a tak dále.”

Další “zip” už restartuje počet a opět záleží kolikrát “zip” od hráčů padne.

Ve chvíli, kdy hráč udělá chybu nebo zaváha, říká místo “zip, zep a zop”, “bip, bep a bop” a s každou další chybou dostává nové písmeno na začátek, třeba až do “g”. Pak může následovat ještě obměna a může říkat například místo “gop” “gong” apod.

Hra zpravidla pokračuje do té doby dokud i poslední hráč neudělá chybu.

Návrh otázek k reflexi:

- Co vám na hře přišlo složité?
- Jakou jste měli strategii, abyste hru vyhráli?
- Co vám pomáhalo neudělat chybu?

Živé obrazy

Téma	Prostředí
Hráči	neomezený
Čas	neomezený, obvykle 2-3 minuty

Je ve své prapodstatě **štronzo**[s. 66] několika improvizátorů které vytváří situaci, či prostředí. V živém obraze není vhodné se hýbat, ani vydávat zvuky.

Todo |

- Doplnit průběh
- Doplnit video

Kapitola 11

Fauly

Podobně jako v mnoha sportech, i na improvizačních **zápasech**[s. 3] může **rozhodčí**[s. 7] písknout **faul**. Tím označuje chybu **hráče**[s. 5] nebo hráčů a může se rozhodnout udělit týmům **trestné body**[s. 67].

Ohlášení faulu provádí **rozhodčí**[s. 7] kombinací písknutí a pohybu specifického pro každý faul.

Konkrétní fauly najdete v **kategorii Fauly**[s. 58].

Bránění ve hře

Gesto: Rozhodčí zkříží ruce ve výši prsou

Trestné body:1

Bránění ve hře též blokování hry je faul pískán v případě, pokud hráč neguje nabídku svého spoluhráče případně pokud jej výrazně manipuluje. Dalším případem je, pokud spoluhráči zamezí možnost se projevovat nebo pohybovat.

Hrubá chyba

Gesto:pohyb zalomenou paží nahoru a dolů

Trestné body:2

Pokud hráč opakuje již faulované chování, může rozhodčí pískat hrubou chybu. V případě dále stupňovaného opakovaného chybování může rozhodčí hráče vyloučit z následující kategorie/kategorií.

Klišé

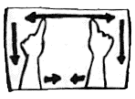
Gesto: Rozhodčí klepne dlaní o kotník

Trestné body:1

Pokud je v improvizaci použito jméno širokou veřejností známé značky, osobnosti, knižní nebo filmové postavy, citace z filmu apod., měl by být písknut **faul**[s. 58] **Klišé**. Obecně se do tohoto výčtu počítají jakékoliv reference na známé věci. V zápasových kategorií je používání klišé zakázáno a pískáno jako faul, protože ve hře odkazuje na věci mimo hru a stává se vtipem, který hru rozbíjí, místo, aby ji rozvíjel.

Výjimkou z tohoto pravidla jsou názvy **improligových**[s. 85] týmů a názvy zemí.

Mimo rámec

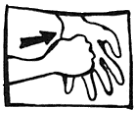


Gesto: Rozhodčí do vzduchu kreslí rámeček

Trestné body:1

Hráč[s. 5] porušil stanovená pravidla **kategorie**[s. 8] a nebo došlo k úplnému opuštění tématu improvizace. Tento **faul**[s. 58] se nejčastěji objevuje v kategorii **Smrt v 1 minutě**[s. 24], když jedna postava nezemře po 60 vteřinách, případně ve **Stíhačce**[s. 25], začnou li hráči hrát ještě před písknutím.

Nátlak (faul)



Gesto: Rozhodčí bouchá pěstí do dlaně
Trestné body:1
Hráč[s. 5] blokuje ostatní spoluhráče tím, že se snaží protlačit si vlastní způsob rozvoje příběhu a nebo je omezuje akcemi svojí postavy např. rozkazováním a nebo odmítáním.

Nepovolená rekvizita

Gesto: Rozhodčí se tahá za cíp dresu
Trestné body:1
Pokud není dohodnuto jinak a nebo nemá **kategorie**[s. 8], ve které se scénka hraje, vlastní pravidla o **rekvizitách**[s. 65], jsou na **zápasech**[s. 3] povoleny pouze následující věci pro použití v improvizaci:

- vlastní tělo
- tričko nebo týmový dres
- ostatní **hráči**[s. 5], kteří nejsou v **postavě**[s. 83]

V momentě, kdy **hráč**[s. 5] použije jakýkoliv jiný objekt jako **rekvizitu**[s. 65], je na místě tento **faul**[s. 58]

Nepovolený postup

Gesto:poklepávání na paži
Trestné body:1
Hráč či tým nedodržují pravidla kategorie či ducha improvizace, a nelze to postihnout jinak.

Nepozornost

Gesto:ruka držící druhou v zápěstí
Trestné body:1
O nepozornost se jedná, pokud hráč ignoruje vstup nových postav na pódium, nehraje s informacemi, které padly (včetně jmen postav), nebo pokud na scéně vládne obecné neporozumění.

Nepřehlednost hry

Gesto: Rozhodčí dělá rukama mlýnek
Trestné body:1
Pokud situace v rozehrané improvizaci není jasná, je na místě **faul**[s. 58] **Nepřehlednost hry**. Zpravidla takové situace vznikají tím, že **hráči**[s. 5] vytvoří zbytečně komplikovaný příběh nebo prostředí a nebo dojde k vzájemnému nepochopení.

Nerespektování postavy

Gesto: Rozevřenou rukou (dlaní) si zakrejeme obličej
Trestné body:1
Faul nerespektování postavy píská **rozhodčí**[s. 7], pokud některý hráč jedná s jinou postavou v rozporu s tím, co o jeho postavě víme. Nejčastěji se jedná o zapomenutí jména či rodinného stavu. Dále v případě, že muž hraje ženu a naopak.

Nevhodné chování

Gesto: Ruce v bok
Trestné body:2
Pod nevhodné chování se dají zahrnout rozličné chyby proti dobrému duchu improvizace, zejména pak používání sprostých a vulgárních termínů, nadbytečné urážení týmu protivníka, neustálé odmlouvání hlavnímu rozhodčímu, apod. Dále sem patří i opakované stupňované **šaškování**[s. 60].

Plynulost hry

Gesto: Rozhodčí krouží prstem nad hlavou
Trestné body:1
Pokud scénka vázne, je na místě písknout faul **plynulost hry**. Taková situace může nastat, pokud se příběh nikam dlouho neposune, což může být zapříčiněno více faktory.

- **hráči**[s. 5] nenastoupí včas do **kategorie**[s. 8]
- postavy se pouze dohadují
- není definován **improvizační trojzubec**[s. 63]

Přečíslení

Gesto: Rozhodčí se plácá dlaní do hlavy
Trestné body:1
Pokud vznikne situace, kdy je na scéně o dva a více hráčů z jednoho týmu víc než z druhého jedná se o **přečíslení**. Jeden tým totiž ubírá prostor tomu druhému a vytváří tak nerovné podmínky. Tento faul se nepíská v **kategoriích porovnávacích**[s. 64]

Šaškování

Gesto: Rozhodčí ukazuje dlouhý nos
Trestné body:1
Hráč[s. 5] se snaží být vtipnější na úkor ostatních a sklouzává k trapným klišé nebo gagům, které neposouvají děj, případně nabourává děj jednorázovými fórky.

Vypadnutí z role

Gesto: Ruka zaťatá s pěstí, zapumpujeme dvakrát nahoru a dolu
Trestné body:1
Faul vypadnutí z role píská **rozhodčí**[s. 7] zejména ve chvíli, kdy se hráč odboural - rozesměje, nebo pokud změní svoji postavu příliš razantním a pro děj narušujícím způsobem.

Výstraha

Gesto:poklepávající ruce v bok
Trestné body:2
Hráč může být v zápase varován před opakováním nějaké chyby. Při dalším opakování se pak může pískat výstraha následovaná např. vyloučením z další kategorie.

Kapitola 12

Terminologie

ABAB

Vzorec básně, ve kterém se rýmují sudé verše se sudými a liché verše s lichými.
Příklad takové básně:

> Někdo se bojí vlastní ženy (A)
>
> A někdo třeba upíra (B)
>
> Někdo je v přítmí vyděšený (A)
>
> Ve tmě už téměř umírá (B)
>
> Jan Burian, Zubař

Tento vzorec se používá hlavně v kategoriích **Krátká báseň**[s. 44] a **Opilecká píseň**[s. 18].
Dál se často používají střídání AABB a ABBA.

Askfor

Askfor - v překladu např. **zeptání se**. **MC**[s. 7] si vyžádá od publika téma, na které se bude hrát.
Může se jednat o:

- **Košíček s tématy**, do kterého publikum před **zápasem**[s. 3] vhazuje napsaná dvojslovná témata
- **Reálné předměty**, které diváci zapůjčí na **Prskavku ala šanson**[s. 21]
- **Prostředí** udávané např na **Toaster**[s. 27], **Smrt v 1 minutě**[s. 24] či **Poslední větu**[s. 20]
- **Emoce** pro **Schizofrenii**[s. 23]
- **Problém** pro **Barman song**[s. 8]
- **Jazyk** pro **šumlovanou**[s. 26], **šumlovanou se simultánním překladem**[s. 26], **duál**[s. 12] a **šumlovaný sbor**[s. ??]. Víz také **Gibberish**[s. 62].

Dobrovolník např. do **Love songu**[s. 16] je svým způsobem také Askfor

Asociace (terminologie)

Asociace je termín, kterým označujeme okamžitý nápad, který se nám vybaví bez přemýšlení. Asociace tak může s prvním zadáním zdánlivě nesouviset např. strom -> ovoce -> počítač (Apple). Improvizátoři trénují svou mysl a paměť, aby byli schopní vždy okamžitě reagovat i když může být zadáním slovo, jehož význam neznají.

Báseň

Báseň v širším slova významu představuje literární dílo tvořené ve verších. V improvizaci se s tímto pojmem diváci mohou potkat jako s kategorií **Poetická**[s. 19] nebo rozcvičkovým cvičením **Báseň**[s. 33].

Viz. také

- **ABAB**[s. 61]
- **Divadlo poezie**[s. 34]

Forma

Forma je zkrácené označení pro formát představení. Určuje postavy a způsob, kterým budou vystupovat po dobu trvání celého představení. Seznam forem naleznete v **kategorii Formy**[s. ??].

Gibberish

Giberish je označení pro vymyšlený jazyk. Setkat se můžeme také s českým označením **šumlovaná** nebo také **svojština**. Improvizátor vytváří vlastní řeč, hledá pro něj pravidla. Inspirace pro znění jazyka by mělo vycházet z kontextu situace ve kterém se hráč nachází, jako postavu hraje, jaké jsou jeho emoce apod.

Hráči předstírájí znalost neznámého cizího jazyka, někdy **zadaného publikem**[s. 61].

Giberish může být vhodný nástroj pro rýmování, kdy hráč není zatěžován významem slov, a umožňuje mu soustředit se na rytmiku a výrazovost projevu.

Viz také

- **kvaziznaková řeč**[s. 63]

Hlasovací kartička

Pomůcka, na kterou by se nemělo zapomenout při organizování klasického **zápasu**[s. 3]. Divák při vstupu do sálu dostane od pomocného rozhodčího či jiné pověřené osoby dvě hlasovací kartičky různých barev nebo jednu s kartičku s každou stranou jiné barvy. Hlasovací kartička je zhruba velikosti A6 většinou z papírového kartonu či zalaminovaná. Barva závisí na hrajících týmech, každý **tým**[s. 83] má svou specifickou barvu či hraje v dresech dané barvy. Divák prostřednictvím hlasovací kartičky dává najevo, kterému **týmu**[s. 83] by přidělil bod v průběhu **hlasování**[s. 62] o proběhlé improvizaci.

Hlasování

Na **zápasech**[s. 3] se využívá **hlasování**, aby se určilo, který **tým**[s. 83] dostane bod za právě odehranou **kategorii**[s. 8]. Organizátor a nebo **MC**[s. 7] určují způsob, jakým mohou diváci hlasovat.

Hlasování se používá jako varianta **náhodného rozhodování**[s. 63].

Obvyklé způsoby hlasování

- Pomocí **hlasovacích kartiček**[s. 62]
- **Vteřinovým potleskem**[s. 67]

Impro

Zkratka používaná pro divadelní improvizaci. Velice často se také spojuje s jinými slovy, jako **improtým**[s. 83], **improkategorie**[s. 8], **Improtřesk**[s. 82]

Improshow

Improvizované představení, které je podobné **zápasu v improvizaci**[s. 3]. Narozdíl od zápasu ale hraje jenom jeden tým a představení nemá **rozhodčího**[s. 7], ani **pomocňáky**[s. 7].

Průběh

Improshow není standardizovaný formát představení, na kterém se hrají **:Kategorie:Krátké formy**[s. ??] a cokoliv se může změnit. Obvykle se hrají **kategorie**[s. 8] v nějakém pořadí a celým večerem provází **konferenciér**[s. 6].

Improvizační trojzubec

Pojem označující seřazenou sadu tří základních otázek, na které by si měla umět každá postava v improvizaci odpovědět. Pokud to nedokáže, měla by ve scénce vytvořit věci, které k tomu chybí.

Kdo jste?

Byly všechny postavy dobře popsány? Ví všichni o všech dost na to, aby z toho mohli vycházet?

Kde jste?

Bylo definováno prostředí? Dá se s ním pracovat?

Co tam děláte?

Proč jsme v této situaci? Proč moje postava dělá to, co dělá? Zachovala by se takhle pokaždé?

Kvaziznaková řeč

Způsob komunikace založený na pohybu celým tělem. Každý projev v této řeči je originální, protože pohyby obvykle vycházejí z první asociace na významovou část překládané věty. Tlumočník se obvykle snaží v reálném čase překládat řeč nebo rozhovor. Při překladu z verbální komunikace se nepřekládá každé slovo, ale pouze významová část.

Při překladu se vyjadřuje emoce a její intenzita výrazem v obličeji a rychlostí pohybu.

Tato technika se obvykle používá v kategorii **Překlad do znakové řeči**[s. 21] a **Sportovní komentátor**[s. 25].

Motivovaný odchod

Odchod zdůvodněný logikou scény. Např. při scéně s **výměnou žárovky**[s. 83] to může být pro vypnutí proudu. Je potřebný zejména pro **pyramidu**[s. 21] a **Tam a zpět**[s. 27].

Náhodné rozhodování

Na **zápasech**[s. 3] je potřeba občas náhodně rozhodnout, který tým dostane výhodu. Převážně se jedná o rozhodování, který tým bude začínat s pokřiky a nebo v porovnávacích kategoriích.

Puk

V ideálním případě má rozhodčí k dispozici puk. Kapitáni týmů si vyberou, která strana podle nich padne. Výherce si vybírá, jestli chce začít. Občas se jako náhražka používá mince. Hod probíhá pod důsledným dozorem **pomocných rozhodčích**[s. 7].

Náhodný generátor čísel

Rozhodčí[s. 7] se zeptá týmů kdo chce začít a během toho v hlavě vygeneruje náhodné číslo. Tým, jehož hlasitost v decibelech při křičení "Ano" je blíže začíná.

Diváci

Vždycky je možnost zeptat se diváků, pro kterou možnost budou **hlasovat**[s. 62].

Pantomima

Pantomima je divadelní způsob vyjádření pomocí mimiky a gestikulace s prvky tance bez použití hlasu.

Papuče

Molitanová papuče či lehký míček slouží divákům k vyjádření nesouhlasu s verdiktem hlavního **rozhodčího**[s. 7]. Papuče dostávají diváci při vstupu do sálu, vždy jeden kus na osobu. Během začátku zápasu instruuje **konferenciér**[s. 6] diváky, jak mohou papuči využít. Vyjádření nesouhlasu zpravidla bývá hlavně při udílení trestných bodů po proběhlé improvizaci, kdy hlavní rozhodčí upozorňuje na fauly, kterých se hráči v průběhu kategorie dopustili. Pokud se divákům zdá faul nespravedlivý nebo hráčů argument dobrý, ale rozhodčím neuznaný, mají možnost hodit papuči či míček na jeviště a tím vyjádřit svůj nesouhlas. Hlavní rozhodčí může vzít tento nesouhlas v potaz a trestný bod neudělit.

Pomocní rozhodčí[s. 7] obvykle papuče/míčky vrací zpátky divákům jako přísun další munice. Zřídkakdy diváci použijí papuče k vyjádření nesouhlasu s chováním některého hráče.

Pískání

Rozhodčí[s. 7] dává písknutím do kazoo najevo, že došlo k chybě při improvizaci a pohybem těla signalizuje, o který **faul**[s. 58] došlo.

Pomocí obyčejné píšťalky začíná či končí kategorii. U některých kategorii, např. **Pyramida**[s. 21],**Změna**[s. 30],**Čtverec**[s. 9],**Poslední věta**[s. 20] se v průběhu používá jedno hvízdnutí obyčejné píšťalky na přepnutí a až dvojité zahvízdání ukončuje kategorii.

Porovnávací kategorie

Při **kategoriích**[s. 8] v tomto seznamu nehrají týmy společně, ale zvlášť.

- **Break-up song**[s. 34]
- **Báseň od publika**[s. 8]
- **Dvojitá stíhačka**[s. 14]
- **Love song**[s. 16]
- **Sportovní komentátor**[s. 25]
- **Stíhačka**[s. 25]
- **Televizní komentátor**[s. 27]
- **Trojitá stíhačka**[s. 28]
- **Ženy vs muži (kategorie)**[s. 31]

Přebírání pozice

Přebírání pozice je termín, který popisuje situaci kdy je jeden hráč ve **štronzu**[s. 66] a jeho pozici se snaží co nejpřesněji zaujmout druhý hráč. Ten by měl zohlednit co nejvíce detailů, případně i mimiku, kterou zaujímá první hráč. Přebírání pozic se používá např. v kategoriích **dvojitá stíhačka**[s. 14], **poslední věta**[s. 20] ale i dalších a různých cvičeních.

Předmět

Předmět může být od diváků vybírán ve formě inspirace pro danou kategorii či cvičení a hráči jej musí během cvičení či improvizace zohlednit. Případně se jeden či více improvizátorů může předmětem stát a my tak máme možnost krom sledování práce s předmětem sledovat i jeho emoční pochody. Předmět v zastoupení hráče ve většině případů nemluví, ale není to podmínkou.

Druhá forma vybírání předmětů od diváků je jejich skutečné vybrání. Diváci mají možnost zapůjčit předmět, který mají u sebe a ten se stává rekvizitou či inspirací pro improvizátory. Po kategorii se předměty divákům vracejí... většinou v pořádku, jídlo ale většinou nepřežije.

Rekvizity od diváků se používají v kategoriích **prskavka ala šanson**[s. 21], **s rekvizitou**[s. 25], a další.

Reflexe

Část po **zápase**[s. 3] či tréninku, kdy účastníci mají možnost vyjádřit své připomínky k průběhu.

Mezi známé způsoby vedení reflexe patří

- každý má půl minuty na to, aby řekl, co ho tíží a těší
- všichni mají dohromady 3 minuty aby se vyjádřili, osobní zpětné vazby se pak podávají v hospodě
- kladné kolečko - co se povedlo, záporné kolečko - rady pro příště

Je vhodné v rámci reflexe nezabředávat do vysvětlování a obskurních diskuzí.

Rekvizita

V drtivé většině divadelních her se používají rekvizity. V **impru**[s. 62] se nejčastěji setkáte s imaginární rekvizitou.

Imaginární rekvizita

Hráč[s. 5] předvádí **pantomimou**[s. 63], že má u sebe rekvizitu, která reálně neexistuje. Pohybem těla simuluje pohyby, které by dělal, kdyby rekvizitu opravdu měl nebo držel. V závislosti na povaze imaginární rekvizity je dobré ji na začátku pojmenovat nebo s ní provést přirozenou akci[1], aby bylo jasné, o jaký předmět se jedná.

> "Improvizátor má u sebe vždycky všechno"

Personifikovaná rekvizita

Hráč[s. 5] předvádí samotnou rekvizitu. Může se v očích diváka stát konkrétním předmětem. Tento druh rekvizity přináší své výhody.

- S takovou rekvizitou se dá reálně pohybovat, nedá skrz ni projít
- **Hráč**[s. 5] hrající rekvizitu může předmětu přidávat emoce a výrazy, pokud je předmět uveden v činnost

Často k vidění v kategorii **duety**[s. 13].
Podobně v kategorii **Živé rekvizity**[s. 32] je divák používán jako rekvizita.

Zástupná rekvizita

Reálný předmět, který v divadelní hře představuje jiný předmět z děje. Například žlutá čepice zastupující královskou korunu.
Často k vidění v kategorii **s rekvizitou**[s. 25].

Reálná rekvizita

Reálný předmět v příběhu. Například "auto na pódiu" v příběhu odehrávajícím se v autě. V improvizaci se s touto rekvizitou prakticky nesetkáte.

Replika

Replika je jednotlivá věta/odpověď/reakce.

Rozehřívání diváků

Na začátku **zápasu**[s. 3] či **improshow**[s. 62] se **MC**[s. 7] snaží vybudit v divácích aktivitu a odezvu. Používají se například:

- odstupňované učení se tleskat
- zkušební **vyžádání si témat**[s. 61]
- společný zpěv písně
- vzájemné představování se, objímání či líbání diváků

[1] Akci přirozenou pro rekvizitu, například vyhrožování pistolí

Status

Při kontaktu dvou osob neustále mimovolně probíhají drobné statusové hry, jedná se o to, kdo bude mít "navrch". Status ale můžete mít i vůči prostředí, jinak vstoupí do dveří ředitel firmy a jinak žebrák.

Jakýkoli příběh oživí drobné statusové hry, či dokonce statusové výměny.

Vysoký status bývá rozpoznatelný skrze:

- vysoký tonus těla
- pomalejší pohyby a mluva
- pevný pohled
- ruce volně podél těla

zatímco pro nízký status bývají charakteristické

- vyhýbavý těkavý pohled
- klopení hlavy
- nervózní chichotání
- neurotická práce s rukama - točení mlýnku palci, upravování si oděvu

Střih

Cítí li některý z hráčů, že je nutné děj někam více posunout, obvykle tak činí nahlas pronesenou scénickou poznámkou - např. O hodinu později na letišti. nebo Ukažme si, jak se kdysi seznámili.

V **longformách**[s. 72] je množství používaných uznávaných metod, kterými lze ukončit scénu, podstatně širší. Jedná se např. o:

- scénická poznámka
- monolog postavy
- mazání scény rychlým průchodem před ostatními hráči
- opakování pohybu
- opakování **repliky**[s. 65]
- rozehrátí nové scény bez kontaktování ostatních hráčů

Další změny scény může iniciovat osvětlovač či **hudebník**[s. 5].

Štronzo

Slovní pokyn, občas nahrazovaný písknutím na píšťalku. Hráči se ve chvíli, kdy uslyší slovo stronzo, zastaví a nemohou (ano, jsou to hráči, takže vlastně nechtějí, i když po chvíli hodně chtějí) se hýbat. Cvičení používané jak na fyzickou zdatnost, tak na zklidnění hráčů a jejich koncentraci. Obvyklým výstupem je následný popis živých obrazů. Vydržení ve stronzu je základním znakem síly týmu. A sadismu rozhodčího či trenéra.

Na zápase uvidíte ztuhnutí nejčastěji při rozcvičce, jako funkční prvek se používá v **živých obrazech**[s. 57], **pyramidě**[s. 21], **poslední větě**[s. 20] a **čtverci**[s. 9] .

Opakem štronza je portamento, tedy rozpohybování se.

Poznámky

Pozor při překladech a komunikaci se zahraničními skupinami. V některých jazycích může být výraz stronzo **urážlivý**.

Trénink

O improvizaci říkáme, že ji trénujeme, nikoli zkoušíme, protože se, narozdíl od klasického divadla nejedná o neustálé zkoušení/vylepšování konkrétního obsahu, ale o soustavnou práci na vylepšování vlastních schopností.

Trestný bod

Trestný bod je udělován na **zápasech**[s. 3] jako forma trestu za **fauly**[s. 58]. Typicky se vizualizuje připnutím kolíčku k tabulce s počtem bodů daného **týmu**[s. 83]. Za každé tři trestné body je připočítán jeden bod do celkového skóre soupeřícího týmu.

Ukazování času

Při **zápasech**[s. 3] je jednou z hlavních úloh **pomocných rozhodčí**[s. 7] měření času a jeho ukazování **hráčům**[s. 5] a **hlavnímu rozhodčímu**[s. 7]. Pro toto ukazování je několik ustálených gest.

Polovina času

Ruce zkřížené v zápěstí.

10 vteřin do konce

Kroucení dlaní s roztaženými prsty.

5 (4,-1) vteřin do konce

Ukazuje se rukou se zvednutým patřičným počtem prstů.

Konec

Kroucení rukou zatnutou v pěst

Veřejná rozcvička

Na začátku zápasu se hráči rozehřívají před diváky několika jednoduššími cvičeními. Cvičení pomáhá seznámit se s prostorem, světlem, jevištěm i diváky. Diváci si naopak také zvykají na hráče, kdy mohou pocítit již první prvky improvizace. Existuje několik známějších cvičení, se kterými se může divák i hráč na zápasech potkat.

Moderátor by měl divákům vždy představit pravidla cvičení, aby diváci nezískali pocit, že je vše připravené a mohli se soustředit na obsah, ne na hledání porozumění pravidel.

Seznam cvičení na veřejnou rozcvičku naleznete v kategorii **Rozcvičky**[s. 43].

Vteřinový potlesk

Vteřinový potlesk je zvláštní formou **hlasování**[s. 62]. Diváci v tomto případně nemají hlasovací kartičky a k hlasování používají jen svůj hlas či jiné hlasité projevy. Průběh hlasování je v tomto případě následující: **MC**[s. 7] určí, pro co či jaký tým se bude právě hlasovat, poté odstartuje vteřinový potlesk, během něhož mohou diváci křičet, tleskat, dupat a jinak se projevovat následně MC potlesk ukončí zpravidla gestem a hlasuje se pro druhou variantu či tým. **MC**[s. 7] poté rozhodne, který potlesk byl hlasitější a na jeho základě je rozhodnuto. Toto hlasování je dobré při velmi krátkém čase na hlasování, velkém počtu diváků nebo v případě zapomenutí hlasovacích kartiček.

Varianta

- Potlesk je měřen decibelometrem a rozhoduje vyšší hodnota.

Kapitola 13

Příběh

Příběhem rozumíme popis nějakého děje, události.

Historicky známě několik osnov příběhu:

1. Začátek
2. Prostředek
3. Konec

Nebo také klasické drama

1. **Expozice**[s. 68]
2. **Kolize**[s. 68]
3. **Krize**[s. 69]
4. **Peripetie**[s. 70]
5. **Katarze**[s. 70]/katastrofa/závěr

Expozice

Fáze příběhu

Expozice je úvod **příběhu**[s. 68], který většinou bývá na začátku[1]. Obecně se expozicí vytváří předpoklady k pochopení příběhu. Zpravidla to znamená nastavení **prostředí**[s. ??] představení hlavních **postav**[s. 83] a nastavení vztahů mezi postavami.

Běžné chyby

Prolínání úvodních fází příběhu

Velice běžná chyba, se kterou se potýká každá třetí improvizace. Například pokud se stane, že při expozici definujeme nějaký příběhový problém. Expozice není dokončena, vyprávění poskočí do další fáze a vzniká zmatek na pódiu.

Příliš mnoho detailů

U **krátkých forem**[s. ??] improvizace by expozice příběhu neměla být zdlouhavá. Vypravěč nebo vypravěči by se měli držet **improvizačního trojzubce**[s. 63]. Často se stává, že vypravěči nadefinují více **rekvizit**[s. 65] nebo **postav**[s. 83], než které je možné v příběhu zahrnout. Výsledkem je zmatený divák, který nechápe, kam některé rekvizity nebo postavy zmizely.

Kolize

Fáze příběhu

Kolize je fáze **příběhu**[s. 68], při které dochází k zařazení problému, konfliktu nebo rozporu do hlavní příběhové linky. Cílem kolize je vyvolání napětí a určení, kterým směrem se celý **příběh**[s. 68] bude dále vyvíjet. Předpokladem pro funkční kolizi je definování **postav**[s. 83].[2]

[1] Některé příběhy mohou mít opožděnou expozici a nebo ji naleznete až na konci příběhu. viz kategorie **Shakespeare pozpátku**[s. 39]

[2] **Postavy**[s. 83] se definují obvykle v **expozici**[s. 68].

Běžné chyby

Okamžité řešení

V **krátkých formách**[s. ??] by se nemělo stát, že se v **příběhu**[s. 68] objeví problém a okamžitě se vyřeší, protože takový problém nemá žádnou příběhovou hodnotu. Výsledkem okamžitého řešení je ztráta 20 vteřin, protože se v kolizi musí pokračovat, dokud se nějaký konflikt nebo problém nenajde. V delších improvizačních formách to smysl má, protože je zajímavá a příběhově hodnotná reakce postav na problém, který se řeší sám.

Povrchní konflikt

Po kolizi zpravidla přichází další fáze **příběhu**[s. 68], kde se s problémem, což je výstup kolize, nějakým způsobem pracuje. Pokud nemá problém nalezený v této fázi nějakou hloubku, může se stát, že další fáze **příběhu**[s. 68] budou působit povrchně. Způsobů, jak nastavit "hloubku" je více a mohou se kombinovat:

- Problém by neměl nepřesahovat **žánr**[s. ??] **příběhu**[s. 68]
- Postavy by měly mít citovou vazbu k problému, "stává se to osobním"
- Problém se dotýká přímo publika - například situace, kterou divák řeší nebo řešil

todo | Pomozte prosím doplnit další způsoby, jak postavám pořádně okořenit problém

Krize

Fáze příběhu

Zjednodušeně je krize prostor v **příběhu**[s. 68] pro "pořádné pohrabání se v problému", který byl vytvořen v jiné fázi **příběhu**[s. 68]. Divácky je to nejdůležitější fáze, protože už jsou nastaveny všechny předpoklady pro vžití se do děje. Zároveň je to fáze, ve které dostávaji hlavní postavy hodně prostoru.

Průběh

Příběh v této fázi popisuje a rozvádí, čím vším musí hlavní hrdinové projít, než vyřeší problém, tedy výstup **kolize**[s. 68]. Zpravidla zde dochází k zhoršování problému a oddalování řešení. V různých žánrech funguje prohlubování problému jinak, ale obecně to v divácích vyvolává nějakou empatii k postavě, která se buď stává bezmocnou a nebo jí někdo jen komicky zlomyslně ubližuje. Pro diváky "'jsou nejdůležitější reakce hlavní postavy"' na vývoj problému a každé rozhodnutí, které udělá.

Běžné chyby

Úplné přeskočení fáze

Krátké formy[s. ??] vedou improvizátory ke spěchu a tak se občas stane, že improvizátor skočí od zadání problému ihned k jeho řešení a příběh ztratí hodnotu, která by byla vytvořena krizí. Tato chyba se dá opravit **střihem**[s. 66] nebo posunutím času **příběhu**[s. 68]. V delších formách k této chybě zpravidla nedojde, protože krize tvoří více jak polovinu **příběhu**[s. 68].

Neschopnost práce s výstupem kolize

Kolikrát už jste viděli, že problém který byl nastaven **kolizí**[s. 68], se nakonec v **příběhu**[s. 68] vůbec neobjevil? A kolikrát jste na něj, improvizátoři, úplně zapomněli? Problém se v této fázi nesmí ani zapomenout, ztratit, vyřešit, nic. Pouze prohloubit a rozvíjet.

Zbytečná expozice

Velice často potkáváme improvizované příběhy, ve kterých se při krizi začnou objevovat další **postavy**[s. 83] nebo **rekvizity**[s. 65], které nebyly v expozici vůbec zmíněny. Je to přirozený proces - improvizátor si řekne, že by se v **příběhu**[s. 68] hodilo letadlo, tak ho tam doplní. Chyba, která se velice často opakuje je **přehnání** této vnořené **expozice**[s. 68], kdy improvizátoři stráví polovinu času krize definováním nových **postav**[s. 83] nebo **rekvizit**[s. 65].

Ztráta na váze

V této fázi je opravdu nejdůležitější prohlubování problému. Pokud **hráč**[s. 5] hrající hlavní postavu nedokáže adekvátně zareagovat na situaci, problém najednou ztratí na váze a celý **příběh**[s. 68] se stane povrchním.

"Jsem tvůj otec!""Tak mi to podrž."

Peripetie

Fáze příběhu

Peripetie je fáze příběhu, ve které hlavní **postavy**[s. 83] po dlouhé **krizi**[s. 69] nacházejí možnosti řešení. V této fázi může dojít u **postav**[s. 83] k takzvanému "change of heart"[3].

Průběh

V této fázi příběh nabízí hlavním **postavám**[s. 83] způsoby, jak se dostat z **krize**[s. 69], čímž je zároveň definována podoba **katarze**[s. 70] celého **příběhu**[s. 68]. Mělo by dojít k urovnání všech příběhových referencí a přípravě k rozuzlení celého děje. Hlavní postava se dostává informace, rekvizity nebo které chyběly k vyřešení problému.

Pro diváka je v této fázi důležitá **změna** v myšlení nebo chování hlavních postav, které k nabídnutým řešením zaujmou nějaký postoj.

Běžné chyby

Klasické chyby postav, jako nedůvěryhodnost role nebo nespojení informací dohromady, dokáží anulovat tuto fázi.

Katarze

Fáze příběhu

Katarze je zakončení příběhu. Divák se dozvídá, jak **příběh**[s. 68] končí.

Průběh

V ideálním případě by se všechny **příběhové**[s. 68] reference (výstup **krize**[s. 69] a **peripetie**[s. 70]) v této fázi měly spojit dohromady a mělo by dojít k nějakému řešení výstupu **kolize**[s. 68]. Je více přístupů, jak nahlížet na závěr **příběhu**[s. 68].

Dobro a zlo

Dopadne to dobře nebo špatně ve vztahu k hlavním **postavám**[s. 83]? Skončí to katastrofou a nebo rozuzlením? Dokáže se hrdina poprat s problémem a nebo spáchá sebevraždu? Obojí je řešení problému.

Monolog

Hlavní **postava**[s. 83] nebo **vypravěč**[s. ??] vypráví, co bylo dál. Typické pro **vyprávěnou**[s. 29] a **noir**[s. ??].

Otevřený konec

Pokud hrdinové získají všechny informace nebo **rekvizity**[s. 65], které potřebovali a dá se logicky vydedukovat přímé pokračování příběhu, dá se skončit otevřeně.

Láska za každou cenu

Hlavní postava zjistí, že konflikt nebo problém se dá vyřešit tím, že se změní.

Level up

Hlavní postavy obrátí celou krizi v osobní prospěch.

- "Sice je válka, ale já na tom vydělám."
- "Moje žena stejně byla proti polygamii."

Krveprolití

Brutální odstranění všech problémových postav, typické pro **western**[s. 30] a **červenou knihovnu**[s. 9].

Běžné chyby

Není čas!

V **krátkých formách**[s. ??] se může stát, že na závěr příběhu nezbyde čas. V takovém případě může buď **MC**[s. 7] čas přidat a nebo se dá volně přejít do **monologu**[s. 70].

[3] Anglická fráze přeložitelná jako fundamentální změna názoru

Neukončené příběhové linky

Pokud příběh obsahuje více linek, je mnohem zajímavější dohrát postupně všechny, než ukončit jenom jednu. Po konci jedné linky by se mělo přepnout do prostředí, kde se odehrává další a zahrát její katarzi.

Kapitola 14

Longformy

Longforma/longformy se používá jako označení delších **forem**[s. 62], kdy se nejedná o sled krátkých nezávislých scének v **kategoriích**[s. 8] vybíraných **MC**[s. 7], ale o delší sled scén (nebo jedna velká dlouhá scéna).

Možnosti a varianty longforem jsou široké, od **Harolda**[s. ??], či **Motelu**[s. 74] s pevně danou strukturou 9 scén ze tří příběhů, přes **Bar**[s. 72] s pevným začátkem a volnějším koncem, **Armanda**[s. 72] s freeformami přerušovanými monology hlavního vypravěče, až po **freeformy**[s. 73] obvykle omezované pouze způsobem **střihu**[s. 66] mezi scénami v neomezeném množství příběhu.

V **seznamu longforem**[s. ??] se můžete podívat na seznam těch zde zatím popsaných.

Armando

Tato **longforma**[s. 72], zpravidla se hraje dvacet až čtyřicet minut.

Jeden z hráčů získává titul Armando. Hráč je na jevišti sám za sebe, nehraje žádnou roli. Přichází na scénu a žádá od diváků nějaké téma, větu, otázku, cokoliv o co požádá. Na základě námětu od diváků vypráví pravdivý monolog ze svého života - příběh, postřeh apod.

Pro ostatní hráče je tento monolog inspirací pro rozehrání několika různých scének - příběhů. Scénku zpravidla rozehrávají 2 hráči, ale může se zapojit více lidí.

Hráči mohou zastávat v různých scénkách různé role, mohou zahrát jednu postavu ve více scénkách, důležité je udržet logiku rozehraných příběhů. Cyklus Armandův monolog/scény jím inspirované se může několikrát opakovat.

Edity mezi scénky zpravidla zajišťuje jeden hráč, který i rozehrává scénku následující. Edit vznikne tím, že hráč viditelně přeběhne jeviště bez očního kontaktu s ostatním hráči.

Bar (forma)

Bar (též **Věci zapomenuté v baru**) je druh **longformy**[s. 72]. Hráči na začátku nejprve představují předměty zapomenuté v baru, které si berou jako inspiraci pro vytvoření postavy. Poté už jako postavy hrají scénky tvořící jeden příběh. Mezi scénkami si hráči přepínají sami pomocí **střihů**[s. 66]. **Bar** probíhá v třech fázích, kterými celá forma plynule prochází.

Potřeby

- **MC**[s. 7]
- Hudba nebo hudebník
- 5-7 hráčů

Průběh

Hráči[s. 5] začínají **zaplňováním prostoru**[s. 57] a naladují se na sebe, dokud nepřejdou ve **štronzo**[s. 66]. To jim může určit **MC**[s. 7] nebo se hráči sami zastaví. Funkční je sekání příbhu na části a střídání scén s použitím hudby.

Fáze předmětů

Hráči[s. 5] jsou stále ve **štronzu**[s. 66] a pojmenují se, co jsou za předmět (zapomenutý v baru) podle polohy, ve které skončili. Podobně jako v **Jsem a beru**[s. 44]. Po představení všech předmětů opět zaplňují prostor.

Fáze monologů

Při zaplňování prostoru postupně vyjdou hráči do popředí a mají monolog na dané téma ve třech kolech. Během chození po prostoru si hráč v hlavě utváří postavu. Dohromady každá postava řekne tři monology. Každý hráč musí svojí postavu nějak popsat, ale obecně platí, že čím méně toho řekne, tím lépe. Příliš mnoho konkrétních informací, může zablokovat nápady spoluhráčů. V ideálním stavu si hráč vybere jednu věc, která je pro tu postavu nejdůležitější a o té něco poví.

Vztah k předmětu

V prvním monologu postava mluví o vztahu k předmětu, který "nechala v baru".

Něco o sobě

V druhém monologu mluví postava krátce o sobě. Velice dobrý nápad je říct jméno své postavy.

Vztah k ostatním

Ve třetím monologu postava mluví o vztahu k ostatním postavám. Pokud předtím někdo zmínil vztah k nějaké postavě, je dobré se toho vztahu okamžitě ujmout, aby se na něj nezapomnělo, ale není potřeba aby všechny postavy měly už od začátku jasný vztah k jiné. Opět to může být svazující pro spoluhráče a může být i oříšek se pak ve vztazích vyznat.

Fáze příběhu

Po skončení monologů se **hráči**[s. 5] rozejdou na strany scény. Příběh se pak sestává ze série scének, které vždy rozehraje několik hráčů, kteří vyjdou na scénu. Podoba scénky není nijak omezena, ale každý hráč si po celou dobu drží svojí postavu a také se pracuje s tím, co už zaznělo. Scénku může uzavřít **MC**[s. 7], hráč, který zrovna nehraje a čeká na straně, ale mohou ji uzavřít i hráči, kteří právě hrají. Příběh by měl být logicky ukončen, což hlídá **MC**[s. 7].

Freeformy

Improvizace hraná bez omezení daných **kategoriemi**[s. 8], žánry, či speciálními pravidly. V tomto typu **longform**[s. 72] jsou **hráči**[s. 5] obvykle dohodnuti pouze na způsobu ukončování scén, ani ten však nemusí dodržovat, pokud to v dané chvíli cítí jinak. Stává se, že jednotlivé scény mají souvislost, třeba ve vystupujících postavách.

Lavička

Hraje 4 - 5 hráčů. Uprostřed jeviště se postaví lavička, nebo židle vedle sebe, nebo pohovka, nebo tak něco. Přichází první hráč a promlouvá delší monolog své postavy. Na cinknutí konferenciéra se v sále zhasne, na opětovné cinknutí se rozsvítí, ale to už na lavičce sedí dva, jednoho už známe, druhý je neznámý. Ti dva spolu odehrají krátkou improvizaci, ve které zjistíme jejich vztah a vazby a pak se opět setmí. V další scéně první hráč chybí a je tam pouze druhý, který pronese monolog své postavy. Pak se opět setmí a na jevišti se vedle druhého objevuje třetí a odehrává s ním krátkou improvizaci. Pak má opět samostatný monolog a tak dále, až se představí postupně všichni hráči. Pak jdou všichni na stranu a přicházejí k lavičce vždy ve dvojici a rozehrávají společný příběh. Konferenciér jej vždy ukončuje cinknutím a zhasnutím.

Tipy

V ideálním případě by divák vůbec neměl vidět výměny hráčů, jejich příchody a odchody by se měly dít za úplné tmy.

Lodička

Hraje obvykle 4 - 5 hráčů, kdy všichni stojí blízko sebe, jakoby stáli na malé, vratké lodičce. Konferenciér nechá diváky určit prostředí a poté se postupně všichni hráči představí krátkým monologem své postavy. Poté diváci určují, kdo je nejméně významná postava a ta řekne své jméno a odchází z lodičky. Takto se vyřadí všichni hráči, až zbyde ten nejvýznamnější. Poté se odehrává dlouhá improvizace, ve které se postupně potkávají jednotlivé postavy s tím, že nejvíce prostoru a největším hybatelem děje by měl být ten, kdo byl diváky nejvýznamnější, a poté další a další, podle toho, jak je diváci vyřazovali. Délku setkávání (jednotlivých dialogů) si můžou hráči určovat buď sami, nebo je může stopovat konferenciér.

Motel

V malém motelu uprostřed Ameriky je pokoj, který má zvláštní genius loci.

Scéna

Na scéně stojí např. židle, noční stolek, věšák a postel, ideálně stylově odpovídající ošuntělému hotýlku kdesi v Americe.

AskFor

Od diváků se vyžádá jedno slovo. Všech 6 hráčů začnou "uklízet" scénu, urovnávat, oprašovat apod., s opakováním tohoto klíčového slova, nakonec na scéně zůstávají jen dva hráči, kteří začínají prvním výstupem prvního dějství. Každý hráč si drží postavu a dvojici po celé představení.

Dějství

Každé dějství se sestává ze tří výstupů, výstup končí hráči na stranách novým "uklízením" scény - jejím návratem do původního stavu.

Mezihra

Po skončení prvního a druhého dějství postupně předstoupí z každé dvojice jedna postava a sdělí divákům v **monologu**[s. 18] nějaké tajemství, které ten druhý nezná.

Konec

Po skončení 3. dějství a úklidu scény hráči scénu neopouští, předstupují dopředu, na klaněčku.

—- ”Tento formát vycházející z **Harolda**[s. ??] vyvinul **Jstar Atlanta** ”

Sedm slov (Longforma)

Průběh

Hraje opět 4 - 5 hráčů a tato longforma má několik oddělených částí

Popis prostředí

Začínáme popisem prostředí a to tak, že hráči stojí v půlkruhu a postupně jeden po druhém přicházejí před diváky a popisují místo, kde se bude příběh odehrávat (začínají od nejvzdálenějšího obrazu a neustále se přibližují a konkretizují to místo). Je důležité, aby se popisovalo, jaké to místo je, jak to tam vypadá, jakou má náladu, ale vyvarujte se popisování osob, které se tam nacházejí. Toto se děje několikrát, až jsme všichni v jednom konkrétním prostředí, které si ideálně všichni představují stejně.

Představení postav

V druhé části chodí hráči po prostoru jeviště a představují své postavy v namalovaném prostředí a to tak, že se vždy zastaví (s nimi se zastaví i ostatní) a monologem směrem k divákům řeknou něco o tom, jaká je jejich postava. Poté pokračují v chození tak dlouho, než se nepředstaví všichni hráči.

Drby

Pak nastává fáze drbů, hráči opět stojí v půlkruhu a po jednom předstupují před diváky a prozrazují pikantnosti ze života všech postav a tím nám lépe osvětlují jejich vzájemné vztahy. V tuto chvíli je možné začít hrát i **Lavičku**[s. 73].

Příběhová část

Ve fázi příběhu vždy přicházejí dva hráči společně na scénu a dohromady vždy musí použít pouze 7 slov. Konferenciér jim ideálně ukazuje na prstech, kolik jim ještě zbývá a po 7 slově je cinknutím posílá pryč.

Tipy

Vzhledem k časté komplikovanosti postav a jejich vazeb je vhodné, když si konferenciér dělá poznámky a po fázi představování a drbů vždy znova pro všechny zopakuje zásadní fakta.

Věřte, nevěřte

Původ

Forma je inspirována americkým pořadem Věřte, nevěřte, který v každé epizodě představoval několik příběhů, které se zdály být velice nepravděpodobné, někdy obsahovaly reference na paranormální jevy. Na konci pořadu byl divák postaven před kvíz, kde se příběhy rekapitulovaly a mohl si sebereflektivně zopakovat zda-li byl příběh pravdivý nebo ne.

Typický žánr

Mysteriózní/Komedie

Lokace

Celá scéna je rozdělena ať už fyzicky nebo světelným přechodem na Lobby a Jeviště. Příběhů se obvykle hraje více.

Lobby

V lobby se nachází moderátor pořadu a zároveň vypravěč následujícího příběhu. Lobby je možno vylepšit rekvizitami od diváků, naaranžovat pro téma daného večera a nebo jinak upravit, aby bylo pořadu dodána atmosféra.

Jeviště

Zde herci hrají příběh. Jeviště by mělo být prázdné. Pokud je potřeba v příběhu nějaká rekvizita, dodá ji vypravěč před spuštěním příběhu, jinak se pracuje s imaginárními rekvizitami.

Průběh

Pořad se nijak neuvádí, není potřeba konferenciér. Na se jevišti se objeví obraz postavený z herců, kteří budou hrát. Po krátké pauze, do které je vhodná znělka, se v Lobby objeví moderátor a začne představovat první záhadu podobně jako vypravěč otevírá příběh v kategorii **vyprávěná**[s. 29]. Jako hlavní inspirace pro moderátora je určený obraz z herců a rekvizity které najde v Lobby. Je vhodné použít obraz jako "snímek z příběhu" který uvidíte - všechny postavy se tam tak objeví. Není to ale nutnost. Po krátkém úvodu se příběh spustí - focus se předá z Lobby na Jeviště.

Průběh příběhu je volný - nejsou daná žádná pravidla. Je dobré používat scénické přechody, ale vše záleží na nastavení skupiny.

Po skončení příběhu se vrací focus a případně všechny rekvizity do Lobby. Moderátor příběh dokončuje pár větami tak, aby se každý divák zamyslel nad tím co je a není možné v našem světě.

Po skončení příběhu se dělá pauza, kde se mohou vystřídat moderátoři, opět je vhodná znělka a průběh jede od začátku.

Zakončení

Všechny příběhy jsou improvizované, proto by kvíz o pravdivosti příběhů dopadl asi jednoznačně. Je dobré příběhy zrekapitulovat, pokud se nevymyslí nic lepšího, tak nechat diváka ať si o tom povídá v hospodě ...

Představení záhady

Funkční variantou představení záhady pro tuto formu je model popsaný níže. Nenechte se jím však svazovat.

1. Zvol si obyčejný fyzický předmět který se dá najít doma
2. Pojmenuj ho
3. Řekni nahlas jednu věc, kterou ten předmět dělá
4. Vymysli si co v tomhle příběhu ten předmět dělá jinak
5. Představ hlavní postavu
6. Uveď prostředí ve kterém se příběh odehrává
7. Předej rekvizity

Poznámky

- Na moderátora jsou kladeny vysoké nároky na schopnost prezentovat před divákem, zachování postavy, uvěřitelnost a udržení focusu.
- Vnímavý osvětlovač představení hodně pomůže
- Příběhy by v rámci této formy měli končit těsně před uzavřením

Kapitola 15

Knihy

Improknihovnička

Ahoj, zdraví tě malá **Improknihovnička**. Mám v sobě několik knih v jazyce anglickém, které si můžeš půjčit, přečíst a vrátit.

Aktuálně obsahuji tyto knihy (řazeno dle data získání):

- Keith Johnstone: Impro for storytellers
- John Cremer: Improv: Enjoy life and success with the power of yes
- Patricia Ryan Madson: Improv wisdom : Don't prepare, Just show up
- Viola Spolin: Improvisation for the Theater
- Mick Napier: Improvise: Scene from the Inside Out
- Charna Halpern, Del Close, Kim "Howard" Johnson: Truth in Comedy: Manual of Improvisation
- Ben Hauck: Long-Form Improv: The Complete Guide to Creating Characters, Sustaining Scenes, and Performing Extraordinary Harolds
- Tom Salinsky and Deborah Francis-White: The Improv Handbook: The Ultimate Guide to Improvising in Theatre, Comedy, and Beyond
- Jimmy Carrane: Improvising Better: A Guide for the Working Improviser
- Nancy Howland Walker: Instant Songwriting: Musical Improv from Dunce to Diva
- Matt Walsh a kol.: Upright Citizens Brigade Comedy Improvisation Manual
- Joe Samuel Heather Urquhart: Sing it! The essential guide to musical improvised comedy
- Jo Salas: Improvising real life
- Jason Chin: Long-form improvisation the Art of Zen
- William Hall: Improv games for performers
- Mick Napier: Behind the scenes (Improvising Longforms)
- T.J.Jagodowski, David Pasquesi with Pam Victor: Improvisationat the speed of life
- Katty Schutte: The improviser's way: A longform workbook

Jak postupovat?

- Oslovíš **Vaška**[s. 79], který ti knihu půjčí.

Knihovnička přivítá i tvá doporučení na další rozšiřování, či sponzorské dary.

Literatura

Pár tipů na knížky ze světa dramatické výchovy a improvizace. Kvalita není zaručena. Hodnoťte, pokud můžete nebo přidávejte odkazy, pokud je kniha dostupná online.

Česká literatura

- Budínská, H.: Hry pro šest smyslů
- Propp, V. J.: Morfologie pohádky a jiné studie
- Ulrychová, I.: Drama a příběh
- Svozilová, L.: Tvořivá dramatika
- Štembergová-Kratochvílová, Š.: Loutkářova řeč
- Štembergová-Kratochvílová, Š.: Metodika mluvní výchovy

Zahraniční literatura

- Piers, L.: Theatresports
- Spolin, V.: Theatre Games
- Spolin, V.: Improvisation for the Theater
- Keith Johnstone: Impro for storytellers (vyšlo v českém překladu)

Pár knih v jazyce anglickém je možno si **půjčit**[s. 77]
Cenné můžou být také knihy přímo o improvizaci od českých autorů

- Martin Vasquez: Staňte se mistrem improvizace
- Jana Machalíková: Improvizace ve škole
- Martin Vasquez Mája Škvorová: Cvičení mistrů improvizace

či bakalářské a disertační práce

- Martin Vasquez: Principy divadelní improvizace (v prostředí zápasů v divadelní improvizaci)
- Vít Piskala: Česká improvizační liga v roce 2013
- Tomáš Kováč: Koncepce a pravidla improvizační ligy jako klíčový prvek určující charakter divadelní komunikace mezi herci a diváky

TODO: **isbn českých knih**

Kapitola 16

Autoři

Uživatel:Just-paja

Ajťák Improligy.

Máte problém, nikdo vám nechce poradit a nebo jste se jenom ztratili v Praze, protože jste sháněli šalinu a někdo Vás poslal na tramvaj? Pište mně.

Uživatel:VandaGabi

Šéfová pražského týmu KIŠe, který je pro ni rodinou. Začínala jako člen KOPRU a následně OMILu.

Uživatel:Vatoz

Jmenuji se **Vašek**. Jsem členem skupin **KIŠ**, **VIP**, **Fofr v županu**, **Plameňáci** a výkonného výboru **Improligy**[s. 85].

Kontakt: vatoz@seznam.cz, případně tel 728 303 155

Mám pár knih, které si můžete přečíst - **Improknihovnička**[s. 77]

Jsem spoluautorem této **ImproWiki**[s. 2] včetně její tištěné verze.

No, a mám řadu dalších improvizačních projektů.

Uživatel:VojtechKopta

Vojta Kopta - kameraman, fotograf, zvukař, osvětlovač, rekvizitář a divák v jedné osobě, který byl na trojciferném počtu zápasů.

Za **zápasy**[s. 3], **improshow**[s. 62], **longformami**[s. 72], ale i jinými formami improvizace chodím po pražských scénách, ale zajedu si i do Pardubic, Olomouce, Hradce Králové, Opatovic nad Labem či do jiného města, kde se právě konají.

V letech 2001 - 2006 aktivním hráčem týmu "'**Kl.I.Ka**"' - Klamovští Improvizační Kaskadéři.

Kapitola 17

Co se jinam nevešlo

Automatické psaní

Automatické psaní je proces psaní bez vědomé kontroly autora. V google se vám sice po zadání tohoto hesla objeví spoustu spirituálních článku, tato metoda je však velice uvolňující a pomáhá rozvíjet vaše myšlenky a nápady.

Pro automatické psaní je důležité si najít čas, příjemnou polohu sedu, tužku (nejlépe měkkou normální tužku) a čistý bílý papír. Tužku nechat lehce nad papírem, prostě vypnout a nechat ruku psát všechny slova, která vám začnou plynout myslí. V rámci cvičení na psaní je možné si jasně omezit časem, třeba na 5 minut. Někomu více vyhovuje trochu stresu.

Opakovaným zkoušením se budete zlepšovat a texty půjdou snadněji. Nevadí, pokud budete zapisovat i citoslovce nebo nesmyslná slova. Důležité je, že všechno zaznamenáváte bez jakékoliv vaší cenzury a přemýšlení nad obsahem.

S textem lze i dále pracovat. Například se jím můžete nechat inspirovat pro psaní povídek. Text po napsaní si přečtěte, podtrhněte si zajímavá spojení nebo vystřihněte a zkuste z nich složit nový text, který si už budete vědomě řídit.

Emoce

Emoce jsou procesy vykládané jako subjektivní zážitky libosti a nelibosti provázané fyziologickými změnami, motorickými projevy (gestikulace, mimika), stavy s různě velkou aktivností a vztahují se vůči něčemu konkrétnímu. Tyto prvky vidíme u ostatních na první pohled, známe je, protože sami pořád prožíváme různé stavy emocí.

A stejně tak i každá postava na jevišti musí vyjadřovat nějakou emoci, aby byla uvěřitelná, pokud zrovna hlavním hrdinou není robot a i ten teoreticky může něco cítit. Často se stává, že hráč ukazuje na jevišti spíše svoje rozpoložení než psychický stav své postavy. Pokud se mu daří přijít v uvědomělém emočním stavu, je často omezený na základní emoce, jako je radost, smutek, vztek, strach, znechucení. Přitom škála našich emocí je daleko širší.

Pokud pracujeme v improvizačních cvičení s emocemi, je dobré vědět:

- emoce má nějaký důvod
- u hraní extrémních emocí je důležité, aby hráči ovládali neutrální stav a uměli stavy přepínat
- k hraní emocí můžeme jít přes fyzické napětí, gesta, mimiku apod.
- sledovat pravidelné dýchání, aby nedocházelo u hráčů k hyperventilaci nebo hypoventilaci

Existují různě dlouhé seznamy, a je otázka co všechno můžeme považovat za emoci. Důležitým parametrem je však to, že emoce má nějakou intenzitu, je časově omezená a je vůči něčemu zaměřena.

Seznam emocí

Vybrané jsou převážně ty emoce, které se snadno interpretují na scéně:

- Afektovaně
- Bázlivě
- Blouznivě
- Bojácně
- Bojovně
- Bolestivě
- Bouřlivě
- Citlivě
- Živě
- Děsivě
- Divoce
- Dotčeně
- Drsně
- Drze
- Důstojně
- Energicky
- Chladně
- Intimně

- Jásavě
- Láskyplně
- Lhostejně
- Mazlivě
- Milostně
- Nadšeně
- Napjatě
- Nedůvěřivě
- Nerozhodně
- Nedůvěřivě
- Pobouřeně
- Pokorně
- Procítěně
- Přísně
- Radostně
- Rezignovaně
- Rozčileně
- Roztomile
- Rozlobeně
- Sebejistě
- Sladce
- Snivě
- Starostlivě
- Stydlivě
- Svěže
- Štítivě
- Toužebně
- Trapně
- Unaveně
- Uraženě
- Vítězně
- Výbušně
- Vztekle
- Zahanbeně
- Zamilovaně
- Zatvrzele
- Zle
- Zlobně
- Znepokojeně

Hudební nálady

Mnoho hudebníků hraje pořád stejně. Zde jsou některé nálady jako inspirace pro další variace:

- něžně
- "natvrdle" ([https://www.youtube.com/watch?v=BPFKMco8AL0list=PLKPYI9ACDonB7jrbv$_eAPdJpQVgbjWoDZinde$ $2Chicago - AllThatJazz])$pohodov$

- vesele
- smutně
- těžkopádně (**Prokofiev - Dance of the Knights**)
- tajemně ([https://www.youtube.com/watch?v=EBGvtkVVas0index=1list=PLKPYI9ACDonB7jrbv$_eAPdJpQVgbjWoDZMari$ $ResidentEvil])akn$

Icebreaker

viz **Warm-up**[s. ??]

Cvičení na rozehřátí, odhození nervozity, seznámení se ve skupině. Cvičení mají zpravidla jednoduché zadání, na které se hráči musí plně soustředit. Pomáhá jim tak odhodit myšlenky z minulosti a naopak se soustředit na přítomnost.

ImproAktiv

Tato společenská hra je inspirována deskovou hrou Aktivity a jí podobných. Vznikla na improvizovaném setkání, s nadsázkou pojmenovém "ImproNarcis" v A Maze in Tchaiovna.

| class="wikitable" | **Pro:** 4 - 12 |- | **Čas:** cca 1h |- | **Pomůcky:** měřič času, počítání bodů, karty s oblastmi |

Cílem hry je nasbírat co nejvíce bodů pro váš tým po předem dohodnutém počtu kol. Hráči se losem rozdělí do 2 týmů, v případě většího množství lidí, doporučujeme vytvořit více skupin.

1. **krok:** První člověk z týmu A (předvádějící) si vylosuje z karet oblast, podle které dostane od protivníka téma. Tip na oblasti najdete níže. Na výrobu dalších oblastí se meze nekladou. Vybranou oblast odhazujeme a dobráním karet končí hra. Vylosovaná oblast je veřejná.
2. **krok:** Jeden člověk z týmu B vymýšlí téma, které šeptá losujícímu hráči.
3. **krok:** 2. hráč z týmu B naopak vymýšlí limity improvizace, viz příklady níže, aniž by ještě v danou chvíli znal téma.

4. **krok:** Hráči se musí shodnout (předvádějící a zadávající téma) , zda je věc hratelná a zda si rozumí v domluvených pravidlech.

5. **krok:** Ostatní hráči z týmu A mají přesně 1 minutu, aby uhádli téma. V případě porušení pravidel (limitů) získává tým trestné body. Za 3 trestné body, dávají protihráči 1 bod.

Hra končí buď a) dobráním všech karet b) po domluveném počtu kol. Hru lze protáhnout o 2. level, kdy na 1 oblast a 1 téma hrají hráči z týmu A a B zároveň. Téma předvádějí společně a je hezké, aby scéna byla založena na spolupráci. Hráč, který zadával téma pro dané kolo nehraje.

Tipy na oblasti: předmět denní potřeby, výrobek, povolání, vymyšlená postava, reálná postava, historická událost, přísloví, název knihy, název filmu, vtip

Tipy na limity: pantomima, báseň, repliky mohou začínat od 1 písmene, zpěv, scéna zahraná pozpátku, repliky je možné pronášet jen ve chvíli, kdy se hráč celý hýbe, jako moderátor zpráv, ve scéně se mohou vyskytnout pouze zvířátka, hráč se za celou dobu nesmí pohnout, improvizace v **gibberish**[s. 62], předvádění pouze rukama a hlasem, na židli bez dotknutí se země apod..

Improtřesk

Několikadenní akce pro improvizátory, sestávající se z několika workshopů, večerních představení a dalších souvisejících aktivit, networkingu improvizátorů, konference atd.

- 2011 - Improtřesk 2011 - oslava 10 let Improligy - DDM Klamovka
- 2012 - Improtřesk 2012 - SVČ Lužánky
- 2013 - Improtřesk 2013 - Divadlo do improligy, improliga do divadla - SVČ Lužánky
- 2014 - Improtřesk 2014 - Get inspired - SVČ Lužánky
- 2015 - Improtřesk 2015 - Sladíme se. - KD Milevsko
- 2016 - Improtřesk 2016 - Na stejné vlnové délce - KD Milevsko
- 2017 - Improtřesk 2017 - Na vlastní kůži - KD Milevsko

Improtřesk 2012 organizovalo SVČ Lužánky, Improtřesk 2013 a 2014 skupina Bafni, Improtřesk 2015 -2017 **ČILI**[s. 85] a přátelé.

Web - http://www.improtresk.cz/

todo | Kdo organizoval 2011 (Asi **ČILI**[s. 85])?

Jazykolam

Jazykolamem se nazývá větné spojení, které je těžko vyslovitelné. Výhodou češtiny je, že jazykolam není zas tak těžké vytvořit. :) Pro improvizátory je i dobré rozvíjet cit k jazyku a vytvářet si vlastní věty a zároveň si je aspoň chvíli pamatovat tak, že je dokáží zopakovat vícekrát za sebou.

České jazykolamy

Spoustu jazykolamů známe ze škol a jsou už trochu ohrané, tak pro inspiraci méně známé:

- Měla babka v kapse vrabce, vrabec babce v kapse píp. Zmáčkla babka vrabce v kapse, vrabec babce v kapse chcíp.
- Smrž pln skvrn zvlhl z mlh.
- Piksla sklapla, sklapla piksla. Kapsa splaskla, splaskla kapsa.
- Letěl jelen jetelem, jetelem letěl jelen.
- Patří rododendron do čeledi rododendronovitých či nerododendronovitých?
- Já rád játra, ty rád játra, ty rád játra, já rád játra, co nám brání dát si játra?

Anglické jazykolamy

- Three witches watched three watches. Which witch watched which watch?
- I scream, you scream, we all scream for ice cream.
- Black back bat. (x3)
- Good blood, bad blood. (x3)
- Fuzzy Wuzzy was a bear. Fuzzy Wuzzy had no hair. Fuzzy Wuzzy wasn't fuzzy, was he?
- Eleven elves licked eleven little liquorice lollipops.
- A box of biscuits, a box of mixed biscuits and a biscuit mixer!
- She sells sea-shells on the sea-shore.
- A proper copper coffee pot.

Kontaktní improvizace

Jedná se o formu improvizace, kde se využívá tanec, pohyb a dotyk pro komunikaci mezi hrajícími. Ve hře se pracuje s fyzickým vedením, využíváním tlaku, předáváním váhy těla, emocemi a důvěrou. V české republice nabízí kurzy kontaktní improvizace např. sdružení Druna, kde lektoruje Zita Pavlištová a mnoho dalších center po celé české republice.

Kontaktní improvizace rozvíjí citlivost vnímání sebe sama i druhého člověka. Pracuje s pozorností, koordinací pohybu, tlakem, uvolněním, gravitací apod.

Základní rozdělení:

- jam (volná improvizace)
- akrobatická
- v plném kontaktu
- bez doteku s partnerem
- komunitní tvorba

Postava

Smyšlená osoba, identita nebo entita, kterou ztvárňují **hráči**[s. 5] tím, že ji hrají. Postava se projevuje pohybem, statusem, myšlením, důležitostí v příběhu dalšími projevy.

todo | Doplnit projevy improvizované postavy

Tým

Improligový[s. 85] **tým** je skupina lidí věnující se společně improvizaci, většinou pod vedením **trenéra**[s. 7], soustavně se připravují na **zápasy**[s. 3] i další formy.

Aktuální verze seznamu týmů uznávaných Českou Improvizační Ligou **je dostupný online**.

Výměna žárovky

Primitivní činnost, často používaná jako příklad pro kategorii **1000 způsobů jak**[s. 42].

—-

"Kolik je potřeba vývojářů Microsoftu na výměnu žárovky?"

"– Ani jeden, Microsoft definuje tmu jako standard"

Výuka improvizace

Jak si vyzkoušet improvizaci, potkat s novými lidmi, které mají podobný zájem, nabrat nové zkušenosti a inspiraci od lektorů? Nabízíme základní přehled, kam se obrátit.

V České republice

Dále několik **improligových**[s. 85] týmů kromě představení pořádá pravidelně víkendové či semestrální kurzy improvizace. Jsou to např:

- Brno, Praha - **Bafni**
- Pardubice, Hradec Králové - **Paleťáci**

Mimo Improligu existují také profesionální instituce, na které se můžete obrátit:

- Praha - **Impro Institut** a **Škola improvizace** - Martin Vasquez, Ondřej Nečas, Lukáš Venclík, **Vanda Gabrielová**[s. 79] , Pája Sedláčková, Táňa Jírová a další
- Pardubice - **Improvision** - Andrea Moličová a Tomáš Jireček
- Brno - **ImproŠpíl** - Džem Theatre (středoškolská improliga)
- Ostrava, Olomouc - **Improacademy** - Vladislav Kos a Alexandr Dvořák
- Praha - [http://www.blrtheatre.com/ Blood, Love Rhetoric] - Dan Brown, Marc Cram, Jim High a John Poston - vedeno v angličtině
- Brno - **Proraptor** - Bára Herucová, David Tchelidze, Deni Tchelidze, Jana Netíková a další

Dále je možné domluvit si workshop s konkrétními lektory. Ti využívají improvizační techniky zpravidla v kombinaci s jejich profesionální oblastí.

Neposlední možností je návštěva festivalu **Improtřesk**[s. 82], kde je v nabídce několik zajímavých workshopů.

V zahraničí

Po celém světě probíhají improvizační festivaly. Vedle večerních představení se zpravidla setkáte s workshopy vedenými v angličtině. V Německu je to například **IMPRO** pořádané Die Gorillas, v Polsku můžete zavítat do Krakova na **IMPROFEST**. Aktuální seznam festivalů v Evropě najdete na stránkách **Improworld.com**

Velkou výzvou může být i návštěva Improvizačních škol, které jsou nejvíce rozšířené v USA a Kanadě. Například v Chicagu, USA najdete hned dvě vedle sebe **Improv Olympic** a **Second City** pořádající mimo jiné i intenzivní letní kurzy.

20 škol Improvizace http://www.rantlifestyle.com/2014/01/04/20-schools-learn-improv-comedy/

Web Improliga.cz

Web improliga.cz je realizován na publikačním systému Wordpress s na míru psaným rozšířením které

- Obsahuje správu skupin-členů (Včetně polí město, geokoordináty, web, facebook)
- Obsahuje správu skupin-nečlenů (pouze facebook)

Tyto dva seznamy jsou automaticky/naplánovanou úlohou (každý by měl přijít na řadu alespoň jednou denně) procházeny na seznam nových událostí skupiny a událostí skupinou sdílených. Nalezené události se v okamžiku prvního nasosnutí zkopírují do nové události, na základě hledání v názvu a v popisu se jim přiřadí zařazení mezi workshopy / představení. Jednou za čas admin (nyní **Uživatel:Vatoz**[s. 79]) poopraví zařazení, případně promazává nesmysly, a doplňuje u zápasů druhý tým. Rozšíření dále umí vykreslit mapu (kde je u týmů psáno buď místo tréninků nebo domovská scéna) Nedílnou součástí je i generování polotovaru na pravidelné týdenní výpisy na facebook, které se pak dopisují, zpřesňují (primárně rozdělení zápas, improshow, longformy, site-specific, sólová improvizace, EN , vystoupení účastníků kurzu) a publikují.

Další součástí webu je child téma pro šablonu (čili obsahuje minimum kódu) které realizuje vykreslování týmu, seznamu týmů a seznamu představení.

Kód je na https://github.com/vatoz/wpimprov a případně https://github.com/vatoz/wpimprov$_{v}antage_{c}hild$

Zpomalený pohyb

Scény jako je rvačka, souboj, milostné scény se mohou hrát ve zpomaleném pohybu. Tato forma umožňuje hráčům zvýraznit a gradovat veškeré emoce, pohyb, reakci mezi sebou. Umět svůj pohyb a gesta zpomalit však znamená výraznou fyzickou náročnost, propracovanou techniku v ovládání svalů a fyziologické znalosti.

Na youtube existují tutoriály v angličtině, které si můžete vyhledat a nebo se můžete inspirovat moderními filmy využívají střídání rychlých a pomalých záběrů.

ČILI

Jedná se o zkratku názvu Česká improvizační liga z.s..

ČILI zaštiťuje **zápas**[s. 3] v improvizaci a je držitelem ochranné známky **Improliga.cz**

Členem valné hromady se může stát kdokoliv, kdo chodí do improvizačního týmu uvedeného na stránkách improliga.cz

Valná hromada je svolávána jednou za rok výborem a o akci jsou informováni aktuální členové a skrze intranet Improligy i členové jednotlivých týmů.

Výbor se schází častěji.

Ve výkonném výboru Čili jsou v tuto chvíli Táňa Jírová, Martin Dočkal a **Václav Černý**[s. 79]. V revizní komisi jsou v tuto chvíli Pavel Wieser, Jan Formánek a **Vanda Gabrielová**[s. 79].

ČILI pro propagaci a komunikaci provozuje **stránky improliga.cz** (včetně subdomén) a **facebookový kanál** .

Podívat se můžete na oficiální kanál **Youtube**, kde naleznete sestřihy kategorií od různých týmů.

Zpívané kategorie

Seznam **kategorií**[s. 8], ve kterých se zpívá, obvykle za doprovodu **hudebníka**[s. 5].

- **Barman song**[s. 8]
- **Break-up song**[s. 34]
- **Kam zmizel ten starý song**[s. 15]
- **Kramářská píseň**[s. 36]
- **Love song**[s. 16]
- **Mikrofon**[s. 17]
- **Muzikál**[s. 36]
- **Opilecká píseň**[s. 18]
- **Prskavka ala šanson**[s. 21]
- **Tříhlavý song**[s. 39]
- **Vysílání FM**[s. 29]
- **Zpívaná**[s. 30]

Warm-upy

Warm-up cvičení, nebo také **Icebreaker** či **Rozehřívačky**, mají za úkol hráče zaktivovat, rozehřát, dostat do dobré nálady, najít důvěru k ostatním hráčům a zkoncentrovat se. Zpravidla se tyto cvičení nepoužívají pro zlepšování speciálních dovedností. Jsou vkládány na začátek workshopů nebo před vystoupením. Dobře zabaví i během výletů, při čekání na vlak.

Mají zpravidla jednoduché zadání, na které se hráči musí plně soustředit. Pomáhá jim tak odhodit myšlenky z minulosti a naopak se soustředit na přítomnost.

- **Asociace (cvičení)**[s. 52]
- **Bunny bunny**[s. 52]
- **Gordický uzel**[s. 53]
- **Heja hají**[s. 53]
- **Hot spot**[s. 53]
- **Kdo ukradl sušenky a ze stolu je vzal**[s. 54]
- **Kung-fu**[s. 54]
- **Otázky (cvičení)**[s. 54]
- **Popcorn**[s. 55]
- **Posílání signálu po kruhu**[s. 55]
- **Samuraj**[s. 45]
- **Zabírání kopce**[s. 57]
- **Živé obrazy**[s. 57]

Kapitola 18

Bonusy

Název	str.	čas	hráči	téma
Abeceda (i)	33	2 min	2	Téma
Barman song	8	neomezeně	neomezeně	Problém pro každého hráče
Báseň od publika	8	cca 6 min	2	Několik(4) slov pro každého hráče
Break-up song (i)	34	neomezený, 3 - 5 minut (podle počtu hráčů)	2	Dobrovolník z publika, židle
Co tím chceš jako říct	9	volně, více jak 3 minuty	2+	Téma, prostředí
Červená knihovna	9	2-3 minuty	libovolný	Téma
Čtverec	9	neomezen	4	4 * prostředí, a 1 téma navíc
Dabing ABC	10	neomezený	3	Téma
Dabing filmu	10	omezen ukázkou	2-3	Téma
Dabovaná	11	2 minuty	4	Téma
Diapozitivy	11	3 minuty	6+	Téma
Divadlo poezie (i)	34	4 minuty	4 a více	Téma
Dopis	12	30 vteřin, 3 minuty	2, následně neomezeno	Obvykle dvě postavy(kdo a komu píše)
Dopředu, dozadu (i)	34	neomezený	2 a naskakující	Téma
Duál	12	2 min.	2 a více	Téma
Duet	13	volný, do 30 s	dvojice	jednoslovné téma nebo předmět pro každou dvojici
Dům a zahrada	13	neomezený	libovolný (ideálně 3 na každé straně)	Téma, prostředí
Dva na pět	14	neomezený	dva	prostředí
Dva začátky (i)	35	5 minut	libovolný	Téma
Dvě repliky (i)	35	3 minuty	libovolný (3 a více)	Dvě věty pro kažého (až na jednoho) hráče
Dvojitá stíhačka	14	4x40s	Dva týmy	Téma
Emocionální autobus (i)	43	neomezen	1+3-6	nic
En face	14	3 min	4-6	Téma
Facebookový status (i)	35	3 minuty	libovolný	Poslední facebookový status některého diváka
Filmové žánry	15	neomezený, 5 - 15 minut	2 + 2n	Téma, několik existujících filmových a divadelních žánrů
Handicapovaná pohádka (i)	35	podle vybrané pohádky	5	Známá pohádka a handicap pro každého hráče
Jestli víš, co tím myslím (i)	36	2 minuty	2+	Prostředí
Kam zmizel ten starý song	15	cca 3 minuty na každou píseň	libovolný (3 a více)	Téma, povolání/specializace
Kaskadéři (i)	36	orientačně 3 min	4 (dva páry)	Téma
Komiks	15	cca 1 minuta	4	Téma
Kramářská píseň (i)	36	4 minuty	libovolný (4 a více)	Téma
Krátká báseň (i)	44	volný, max minuta	4	téma či název básně
Kvartet	16	volný	4	jednoslovné téma nebo předmět
Loutky	16	3 minuty	sudý počet, 4 a více	Téma
Love song	16	neomezený, 3 - 5 minut (podle počtu hráčů)	2	Dobrovolník z publika, židle
Metafory	17	volný, dokud nedojdou nápady	libovolný, obvykle se zapojí všichni	Dva názvy předmětů
Mikrofon	17	neomezený,volný	libovolný	Téma
Monolog	18	neomezený,volný	libovolný	Téma
Muzikál (i)	36	5-15 minut	2 - 5	Slovní téma
Nátlak (kategorie)	18	3 minuty, či do splnění úkolu	2	úkol pro jednoho hráče
Občanky (i)	37	volný, dokud nedojdou nápady	3-4	Občanské průkazy od diváků podle počtu hráčů
Opilecká píseň	18	volný	4	Téma
Oprsklá (i)	37	neomezen	2	téma/prostředí/vztah/situace

Orákulum (i)	37	volný	všichni	otázka
Počet slov	19	3 minuty	libovolný (3 a více)	Téma,počet pro každého hráče (ten může být přidělený)
Poetická	19	3 minuty	2	Téma
Polovina času	20	Např 60, 30, 15, 7.5, 3.75, 1.8	2 a více	téma
Poslední věta	20	do nalezení pointy, 5-10 minut	dvojice (2 a více)	Téma a prostředí
Prskavka	20	30 vteřin	libovolný, každý sám za sebe	jednoslovné téma pro každého hráče
Prskavka ala šanson	21	cca 40 - 90 vteřin na každého hráče	libovolný, každý jednotlivě	Reálné předměty z publika
Překlad do znakové řeči	21	3 min	libovolný (3 a více)	Téma,odbornost experta
Příběh po slovech (i)	38	volný	libovolný,minimálně 2	Téma
Pyramida	21	volný	4-6	Prostředí, Téma nebo činnost
Reklamace	22	neomezený, volný	4	Co se bude reklamovat
Režiséři (i)	38	neomezen	neomezen	Téma pro každého z režisérů
Rozhlasová hra	22	neomezený	všichni	Téma
Ruce	23	cca 8 minut	4+ (nebo 4 a MC)	Bláznivý vynález
Ryba (ve čtyřech)	23	3 minuty 30 vteřin	4	Prostředí
Scénář / Souboj s knihou (i)	38	3 minuty	2	Připravená kniha či scénář
Sci-fi	23	cca 3 minuty	2+libovolně	téma
Shakespeare pozpátku (i)	39	cca 10 minut	neomezený	Téma
Schizofrenie	23	2 min.	4	téma + charakter pro každého hráče
Smrt v 1 minutě	24	60 vteřin	2	Prostředí
Spoon river	24	Neomezený, bývá 5 a více minut, typicky alespoň na 3 promluvy za každého hráče.	4-6	Dvojslovné téma, prostředí
Sportovní komentátor	25	3 minuty	3	Vrcholový sport
S rekvizitou	25	2 minuty	2	Reálný předmět , Prostředí
Statusy (i)	39	volný	4	Téma a lístky s čísly
Stíhačka	25	1:20, 40s na tým	2, plus naskakující	Téma
Stojí, leží, sedí (i)	39	2 min	3	Téma
Šumlovaná	26	2 min	2 a více	Téma
Šumlovaná se simultánním překladem	26	2 min	2 a více	Téma
Tam a zpět	27	neomezený,volný , 3 - 5 minut (podle počtu hráčů)	libovolný (4 a více)	Prostředí, slovo pro každého hráče
Televizní komentátor	27	3 minuty	2x3	Téma, pro každé studio
Toaster	27	cca 6 minut	4-7	Prostředí
Trojitá stíhačka	28	6x40s	Dva týmy nebo dvě dvojice	Téma
Tříhlavý song (i)	39	cca 3 min	3	první verš básně
Tři židle (i)	40	5-15 minut	3	není nutné
Věty, které by neměly zaznít (i)	40	neomezený	libovolný	Situace/činnosti (3 - 5)
Věty z kapsy	28	neomezený,volný	2	Téma, prostředí
Vnitřní hlasy	28	2-3 minuty	4	Téma
Volná	29	cca 10 minut	2+libovolně	téma
Vtip (i)	41	cca 1 min	alespoň dva	nemusí být
Vyprávěná	29	2 minuty	neomezen	téma
Vysílání FM	29	volný, obvykle 5 - 10 minut	5 a více, obvykle se zapojí všichni	Téma
Western	30	cca 3 minuty	2+libovolně	téma
Zemři (i)	41	do vyčerpání	3 - 20	Téma
Změna	30	2 min	2	Téma

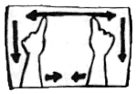
Zpívaná	30	neomezený,volný , 3 - 5 minut (podle počtu hráčů)	libovolný (3 a více)	Téma, prostředí
Zvuky (i)	41	2-3 minuty	2	Téma
Žánrová vyprávěná	31	3 minuty	4	Téma, 4 žánry
Ženy vs muži (kategorie)	31	2*2minuty	skupina mužů, skupina žen	dvouslovné téma/situace
Živé obrazy (i)	57	neomezený, obvykle 2-3 minuty	neomezený	Prostředí
Živé rekvizity	32	2 minuty	2	Prostředí, dva dobrovolníci
1000 způsobů jak (i)	42	volný, dokud nedojdou nápady	libovolný, obvykle se zapojí všichni	Činnosti (3-5)
4, 2, 1 (i)	42	1 min	4	Téma nebo prostředí

Zápas	
Rozhodčí:	
Konferenciér:	
Hudba:	
Světla:	
Organizace:	
Grafika:	
Tým:	Tým:
1. (cpt)	1.(cpt)
2.	2.
3.	3.
4.	4.
Body:	Body:

Barman song
Báseň od publika
Co tím chceš jako říct
Červená knihovna
Čtverec
Dabing ABC
Dabing filmu
Dabovaná
Diapozitivy
Dopis
Duál
Duet
Dům a zahrada
Dva na pět
Dvojitá stíhačka
En face
Filmové žánry
Kam zmizel ten starý song
Komiks
Kvartet
Loutky
Love song
Metafory
Mikrofon
Monolog
Nátlak (kategorie)
Opilecká píseň
Počet slov
Poetická
Polovina času
Poslední věta
Prskavka
Prskavka ala šanson
Překlad do znakové řeči
Pyramida
Reklamace
Rozhlasová hra
Ruce
Ryba (ve čtyřech)
Sci-fi
Schizofrenie
Smrt v 1 minutě
Spoon river
Sportovní komentátor
S rekvizitou
Stíhačka
Šumlovaná
Šumlovaná se simultánním překladem
Tam a zpět
Televizní komentátor
Toaster
Trojitá stíhačka
Věty z kapsy
Vnitřní hlasy
Volná
Vyprávěná
Vysílání FM
Western
Změna
Zpívaná
Žánrová vyprávěná
Ženy vs muži (kategorie)
Živé rekvizity

Veřejné rozcvičky
Báseň (cvičení)
Běh přes překážky
Horská dráha
Hospodská rvačka
Jsem, beru
Orchestrion
Roztočený brankář
Samuraj
Souboj otázek
Stroj
Thai Chi
Židle

Kategorie na improshow
Abeceda
Break-up song
Divadlo poezie
Dopředu, dozadu
Dva začátky
Dvě repliky
Emocionální autobus
Facebookový status
Handicapovaná pohádka
Jestli víš, co tím myslím
Kaskadéři
Kramářská píseň
Krátká báseň
Muzikál
Občanky
Oprsklá
Orákulum
Příběh po slovech
Režiséři
Scénář / Souboj s knihou
Shakespeare pozpátku
Statusy
Stojí, leží, sedí
Tříhlavý song
Tři židle
Věty, které by neměly zaznít
Vtip
Zemři
Zvuky
Živé obrazy
1000 způsobů jak
4, 2, 1

	Bránění ve hře	1	Rozhodčí zkříží ruce ve výši prsou
	Hrubá chyba	2	pohyb zalomenou paží nahoru a dolů
	Klišé	1	Rozhodčí klepne dlaní o kotník
	Mimo rámec	1	Rozhodčí do vzduchu kreslí rámeček
	Nátlak (faul)	1	Rozhodčí bouchá pěstí do dlaně
	Nepovolená rekvizita	1	Rozhodčí se tahá za cíp dresu
	Nepovolený postup	1	poklepávání na paži
	Nepozornost	1	ruka držící druhou v zápěstí
	Nepřehlednost hry	1	Rozhodčí dělá rukama mlýnek
	Nerespektování postavy	1	Rozevřenou rukou (dlaní) si zakrejeme obličej
	Nevhodné chování	2	Ruce v bok
	Plynulost hry	1	Rozhodčí krouží prstem nad hlavou
	Přečíslení	1	Rozhodčí se plácá dlaní do hlavy
	Šaškování	1	Rozhodčí ukazuje dlouhý nos
	Vypadnutí z role	1	Ruka zaťatá s pěstí, zapumpujeme dvakrát nahoru a dolu
	Výstraha	2	poklepávající ruce v bok

Obsah

1 Úvod **2**

2 Zápas **3**
Celkový průběh z pohledu diváka . . . 3
Průběh z pohledu účastníků . . . 4
Průběh kategorie . . . 4
Kam dál . . . 4

3 Postavy **5**
Hráč . . . 5
Hudebník . . . 5
Konferenciér . . . 6
MC . . . 7
Pomocný rozhodčí . . . 7
Rozhodčí . . . 7
Trenér . . . 7

4 Zápasové kategorie **8**
Barman song . . . 8
Báseň od publika . . . 8
Co tím chceš jako říct . . . 9
Červená knihovna . . . 9
Čtverec . . . 9
Dabing ABC . . . 10
Dabing filmu . . . 10
Dabovaná . . . 11
Diapozitivy . . . 11
Dopis . . . 12
Duál . . . 12
Duet . . . 13
Dům a zahrada . . . 13
Dva na pět . . . 14
Dvojitá stíhačka . . . 14
En face . . . 14
Filmové žánry . . . 15
Kam zmizel ten starý song . . . 15
Komiks . . . 15
Kvartet . . . 16
Loutky . . . 16
Love song . . . 16
Metafory . . . 17
Mikrofon . . . 17
Monolog . . . 18
Nátlak (kategorie) . . . 18
Opilecká píseň . . . 18
Počet slov . . . 19
Poetická . . . 19
Polovina času . . . 20
Poslední věta . . . 20
Prskavka . . . 20
Prskavka ala šanson . . . 21
Překlad do znakové řeči . . . 21

Pyramida . . . 21
Reklamace . . . 22
Rozhlasová hra . . . 22
Ruce . . . 23
Ryba (ve čtyřech) . . . 23
Sci-fi . . . 23
Schizofrenie . . . 23
Smrt v 1 minutě . . . 24
Spoon river . . . 24
Sportovní komentátor . . . 25
S rekvizitou . . . 25
Stíhačka . . . 25
Šumlovaná . . . 26
Šumlovaná se simultánním překladem . . . 26
Tam a zpět . . . 27
Televizní komentátor . . . 27
Toaster . . . 27
Trojitá stíhačka . . . 28
Věty z kapsy . . . 28
Vnitřní hlasy . . . 28
Volná . . . 29
Vyprávěná . . . 29
Vysílání FM . . . 29
Western . . . 30
Změna . . . 30
Zpívaná . . . 30
Žánrová vyprávěná . . . 31
Ženy vs muži (kategorie) . . . 31
Živé rekvizity . . . 32

5 Kategorie na improshow **33**
Abeceda . . . 33
Báseň (cvičení) . . . 33
Break-up song . . . 34
Divadlo poezie . . . 34
Dopředu, dozadu . . . 34
Dva začátky . . . 35
Dvě repliky . . . 35
Facebookový status . . . 35
Handicapovaná pohádka . . . 35
Jestli víš, co tím myslím . . . 36
Kaskadéři . . . 36
Kramářská píseň . . . 36
Muzikál . . . 36
Občanky . . . 37
Oprsklá . . . 37
Orákulum . . . 37
Příběh po slovech . . . 38
Režiséři . . . 38
Scénář / Souboj s knihou . . . 38
Shakespeare pozpátku . . . 39
Statusy . . . 39
Stojí, leží, sedí . . . 39
Tříhlavý song . . . 39
Tři židle . . . 40
Věty, které by neměly zaznít . . . 40
Vtip . . . 41
Zemři . . . 41
Zvuky . . . 41
1000 způsobů jak . . . 42
4, 2, 1 . . . 42

6 Rozcvičky **43**
Běh přes překážky . . . 43
Emocionální autobus . . . 43
Horská dráha . . . 43
Hospodská rvačka . . . 44
Jsem, beru . . . 44
Krátká báseň . . . 44
Orchestrion . . . 44
Roztočený brankář . . . 45
Samuraj . . . 45
Souboj otázek . . . 45
Stroj . . . 45
Thai Chi . . . 45
Židle . . . 46

7 Příprava zápasu **47**
Rozdělení rolí účinkujících . . . 47
Garant akce . . . 47
Trenér . . . 47
Hudebník . . . 47
Konferenciér nebo rozhodčí . . . 47
Zvukař . . . 47
Osvětlovač . . . 48
Pomocňák nebo pomocný rozhodčí . . . 48
Hráč . . . 48
Prostory k hraní . . . 48
Propagační nástroje . . . 48
Časová omezení . . . 48
Improzápas . . . 49

8 Manuály **50**
Manuál pomocného rozhodčího . . . 50

9 Předzápasový trénink **51**
Ukázka cvičení předzápasového tréninku: . . . 51

10 Cvičení **52**
Asociace (cvičení) . . . 52
Bunny bunny . . . 52
Dvě židle . . . 52
Gordický uzel . . . 53
Heja hají . . . 53
Hot spot . . . 53
Kdo ukradl sušenky a ze stolu je vzal . . . 54
Kung-fu . . . 54
Ninjové . . . 54
Otázky (cvičení) . . . 54
Pomluva . . . 55
Popcorn . . . 55
Posílání signálu po kruhu . . . 55
Ready Go . . . 56
Sloupce . . . 56
Zabírání kopce . . . 57
Zaplňování prostoru . . . 57
Zip, zep, zop . . . 57
Živé obrazy . . . 57

11 Fauly **58**
Bránění ve hře . . . 58
Hrubá chyba . . . 58
Klišé . . . 58
Mimo rámec . . . 58
Nátlak (faul) . . . 59
Nepovolená rekvizita . . . 59

Nepovolený postup . . . 59
Nepozornost . . . 59
Nepřehlednost hry . . . 59
Nerespektování postavy . . . 59
Nevhodné chování . . . 59
Plynulost hry . . . 60
Přečíslení . . . 60
Šaškování . . . 60
Vypadnutí z role . . . 60
Výstraha . . . 60

12 Terminologie **61**
ABAB . . . 61
Askfor . . . 61
Asociace (terminologie) . . . 61
Báseň . . . 61
Forma . . . 62
Gibberish . . . 62
Hlasovací kartička . . . 62
Hlasování . . . 62
Impro . . . 62
Improshow . . . 62
Improvizační trojzubec . . . 63
Kvaziznaková řeč . . . 63
Motivovaný odchod . . . 63
Náhodné rozhodování . . . 63
Pantomima . . . 63
Papuče . . . 64
Pískání . . . 64
Porovnávací kategorie . . . 64
Přebírání pozice . . . 64
Předmět . . . 64
Reflexe . . . 64
Rekvizita . . . 65
Replika . . . 65
Rozehřívání diváků . . . 65
Status . . . 66
Střih . . . 66
Štronzo . . . 66
Trénink . . . 67
Trestný bod . . . 67
Ukazování času . . . 67
Veřejná rozcvička . . . 67
Vteřinový potlesk . . . 67

13 Příběh **68**
Expozice . . . 68
Kolize . . . 68
Krize . . . 69
Peripetie . . . 70
Katarze . . . 70

14 Longformy **72**
Armando . . . 72
Bar (forma) . . . 72
Freeformy . . . 73
Lavička . . . 73
Lodička . . . 73
Motel . . . 74
Sedm slov (Longforma) . . . 74
Věřte, nevěřte . . . 75

15 Knihy **77**
Improknihovnička . . . 77
Literatura . . . 78

16 Autoři **79**
Uživatel:Just-paja . . . 79
Uživatel:VandaGabi . . . 79
Uživatel:Vatoz . . . 79
Uživatel:VojtechKopta . . . 79

17 Co se jinam nevešlo **80**
Automatické psaní . . . 80
Emoce . . . 80
Hudební nálady . . . 81
Icebreaker . . . 81
ImproAktiv . . . 81
Improtřesk . . . 82
Jazykolam . . . 82
Kontaktní improvizace . . . 83
Postava . . . 83
Tým . . . 83
Výměna žárovky . . . 83
Výuka improvizace . . . 84
Web Improliga.cz . . . 84
Zpomalený pohyb . . . 85
ČILI . . . 85
Zpívané kategorie . . . 85
Warm-upy . . . 85

18 Bonusy **86**